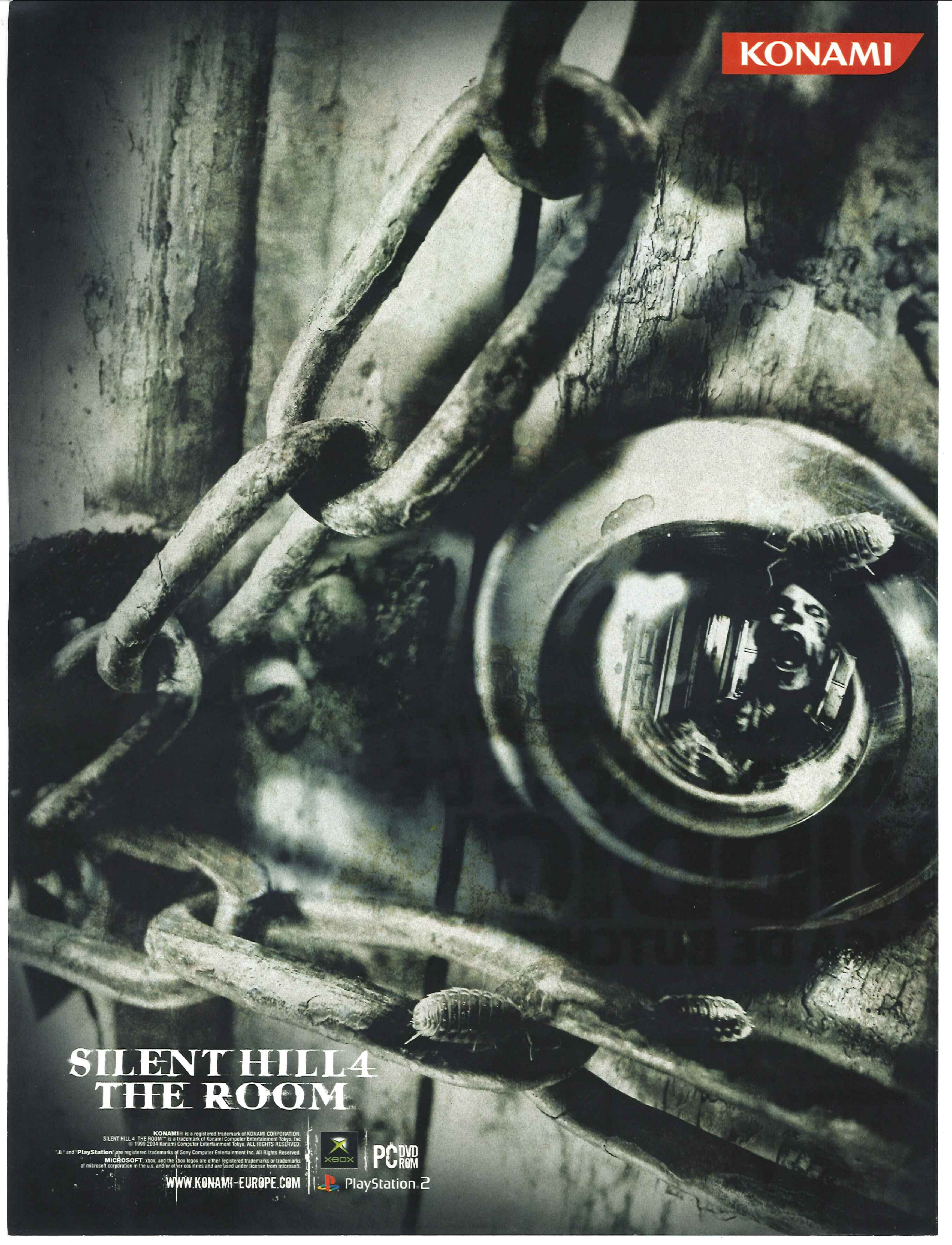

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
XBOX
Revista Oficial Xbox, Edición España
REPORTAJE
STAR WARS
BATTLEFRONT
Guerra total en las Galaxias
VIN DIESEL IRRUMPE CON FUERZA EN XBOX
LAS CRÓNICAS DE RIDDICK
FUGA DE BUTCHER BAY
Tendrás que verlo para creerlo
LOS ANÁLISIS MÁS ACTUALES
SPIDER-MAN 2
CATWOMAN
PSI-OPS
RICHARD BURNS RALLY
PRIMEROS VISTAZOS DE: NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2, SECOND SIGHT, TIMESPLITTERS3 Y MÁS
NÚM. 31 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 226943 00031


KONAMI
SILENT HILL 4
THE ROOM™
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
SILENT HILL 4 THE ROOM™ is a trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc
© 1999 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo. ALL RIGHTS RESERVED.
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
MICROSOFT, xbox, and the xbox logos are either registered trademarks or trademarks of microsoft corporation in the u.s. and/or other countries and are used under license from microsoft.
WWW.KONAMI-EUROPE.COM
XBOX
PC DVD ROM
PlayStation 2



www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Óscar Santos, Carles Sierra, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Òscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Merche Tabuyo
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona
Delegación en Madrid
C/ Orense, 11 bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
09/04





Licencia para jugar

COMO YA confesamos públicamente cuando incluimos el primer reportaje que dedicamos a *Las Crónicas de Riddick: Fuga de Butcher Bay*, nuestras reservas iniciales ante este título sólo quedaron atrás cuando lo vimos en pleno funcionamiento y tuvimos ocasión de jugarlo. La culpa de ello la tiene, evidentemente, el resquemor que años y años de padecer malos juegos basados en potentes franquicias cinematográficas nos ha acabado ocasionando, y que es difícil dejar a un lado cada vez que se anuncia a bombo y platillo otro representante de este género casi maldito.

Los ejemplos de cómo excelentes películas han sido convertidos en videojuegos ramplones son tan abundantes que se podría escribir un libro entero para engrosar la larga lista de representantes de este pequeño y "selecto" club. Y los ejemplos de lo contrario, es decir, películas ramplonas que han dado lugar a grandes videojuegos se pueden contar con los dedos de una mano.

El caso es que, bien sea porque la industria de los videojuegos comienza a hacer borrón y cuenta nueva sobre este aspecto, o bien porque las cada vez más directas implicaciones del sector del cine con el mundo de los videojuegos han provocado que las productoras se aseguren de que sus películas son convertidas en buenos juegos, lo cierto es que, de un tiempo a esta parte, los títulos basados en filmes ofrecen una calidad cada vez más notable.

Si nos ceñimos, sin ir más lejos, a los juegos analizados en este mismo número, es fácil ver que esta afirmación queda plenamente acreditada: sobre *Las Crónicas de Riddick* no podemos verter ya más alabanzas (cuando veamos la peli podremos comparar), *Spider-man 2* es tan bueno como la propia película, y mucho nos tememos -por más que Halle Berry nos vuelva locos- que el juego de *Catwoman* tiene mucha mejor pinta que el filme.

Y, si miramos al futuro, juegos como *The Punisher (El Castigador)*, *King Arthur*, *Los Increíbles*, *Tron 2.0* o *The Lord of the Rings: The Third Age*, prometen seguir en la misma línea. Si ello es así, es muy probable que tal vez dentro de algunos meses olvidemos esa característica desconfianza que nos hacía ponernos en guardia ante cada nuevo juego basado en una licencia cinematográfica de postín. Ahora ya sólo falta que empiecen a hacer buenas películas basadas en videojuegos, porque sobre eso también habría mucho que hablar, ¿verdad?

José Emilio Barbero
Director



LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY 040
La aventura protagonizada por Vin Diesel hace gala de una solidez inusual en todos y cada uno de sus aspectos.



SHELLSHOCK: NAM'67 // 058



CATWOMAN // 062

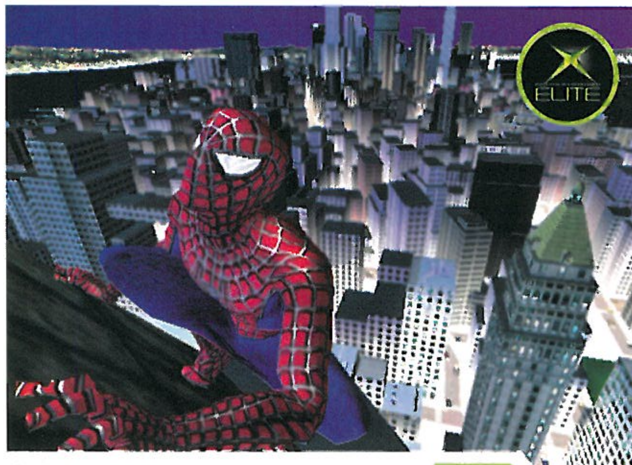


RICHARD BURNS RALLY // 066

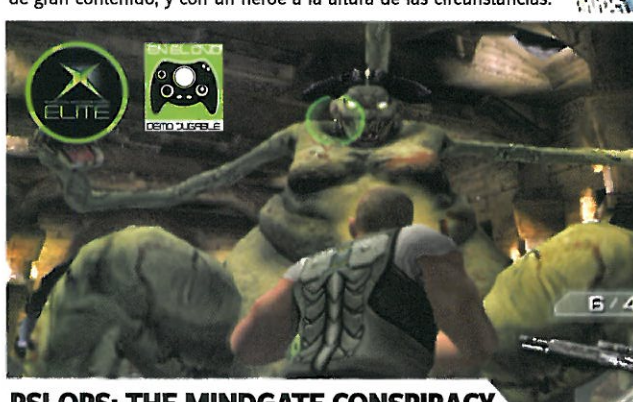


REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>31



SPIDER-MAN 2 052
Un juego sin fisuras, adictivo como pocos, dotado de gran contenido, y con un héroe a la altura de las circunstancias.



PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY 048
Estamos ante uno de esos títulos que pueden llevar a la compra inmediata de una consola.





STAR WARS BATTLEFRONT 022
El último juego de Star Wars que apenará a galaxias enteras y pondrá sonrisas Gamorianas en un Ejército de Clones de aficionados de sillón.





TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

Free Radical tiene mucho que demostrar porque está compitiendo contra la franquicia que ayudó a hacerles famosos. **010**

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

EA cree que todavía le queda mucha carretera por delante a la franquicia, y esta continuación tiene un aspecto más excelente y más furioso que el primer **008**

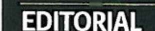


SECOND SIGHT

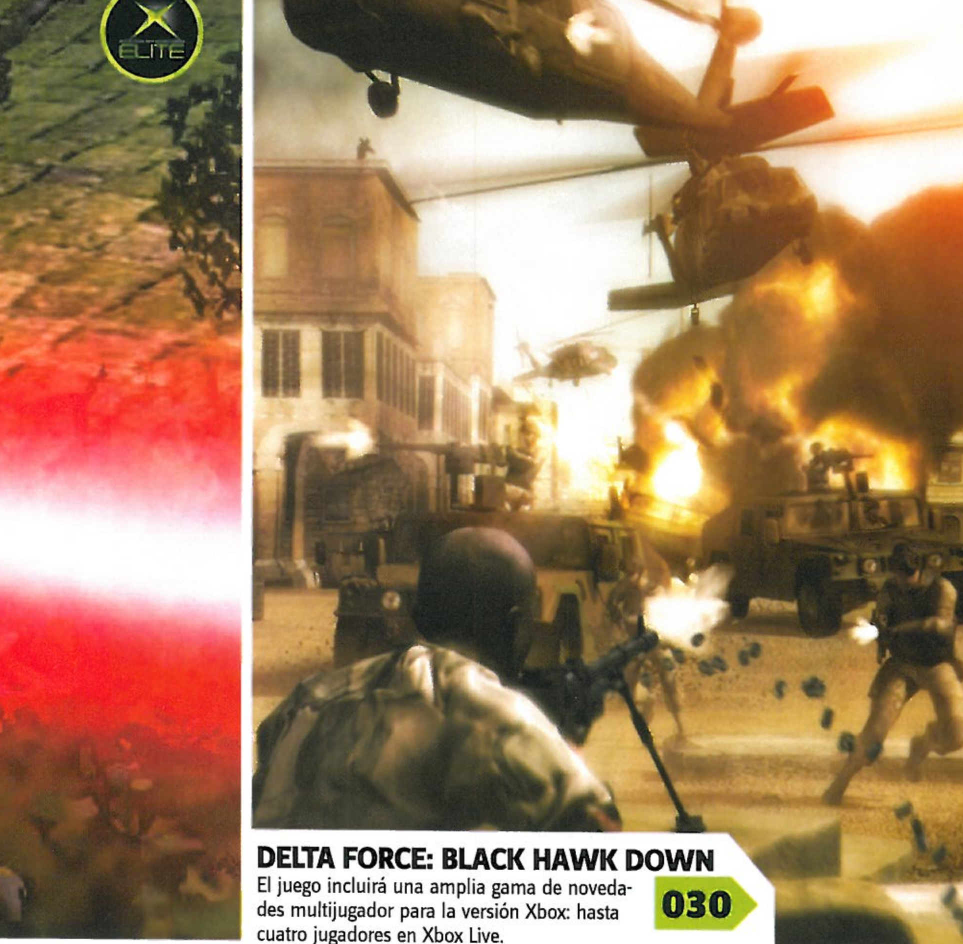
Vattic es reclutado para unirse a un proyecto ultra secreto del ejército americano que investiga a psicólogos nazis capturados. **004**

XBOX LIVE

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles. **070**







DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

El juego incluirá una amplia gama de novedades multijugador para la versión Xbox: hasta cuatro jugadores en Xbox Live. **030**

EDITORIAL

001 Licencia para jugar

PRIMER VISTAZO

004 Second Sight
006 Snowblind
008 Need For Speed Underground 2
010 TimeSplitters Future Perfect
012 Vietcong: Purple Haze

ACTUALIDAD

014 Noticias
016 Los más vendidos
018 Avances
020 Cartas

REPORTAJES

022 Star Wars Battlefront
030 Delta Force: Black Hawk Down

ANÁLISIS

040 Las Crónicas de Riddick: Fuga de Butcher Bay
048 Psi-ops
052 Spider-Man 2
056 Combat Elite: WWII Paratroopers
058 Shellshock Nam' 67
062 Catwoman
066 Richard Burns Rally
068 World Championship Snooker 2004

PLAY: LIVE

070 Noticias
072 Análisis: Shadow Ops: Red Mercury
072 Análisis: World Championship Snooker 2004
76 Directorio análisis

PLAY: MORE

080 Clase Maestra: Thief Deadly Shadows
088 Explicación DVD
090 El Gran Reto
94 Sesión de cine
96 Próximo número

DEMOS

- Sudeki
- Hitman: Contracts
- RalliSport Challenge 2
- Psi-Ops: The Mindgate
- Conspiracy

Contenido Extra

- Rainbow Six 3 - Meat Factory

PELÍCULAS EN EL DVD

- Halo 2
- Half-Life 2
- The Chronicles of Riddick:
- Escape From Butcher Bay
- Tom Clancy's Ghost Recon 2
- Silent Hill 4: The Room
- Brothers in Arms
- Prince of Persia 2
- Y más...

Second Sight

Juegos mentales del equipo de *TimeSplitters*

↑ Vattic recibe entrenamiento militar estricto que le resultará muy útil.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **FREE RADICAL**
EDITOR: **CODEMASTERS**
LANZAMIENTO: **OTOÑO 2004**
JUGADORES: **1**

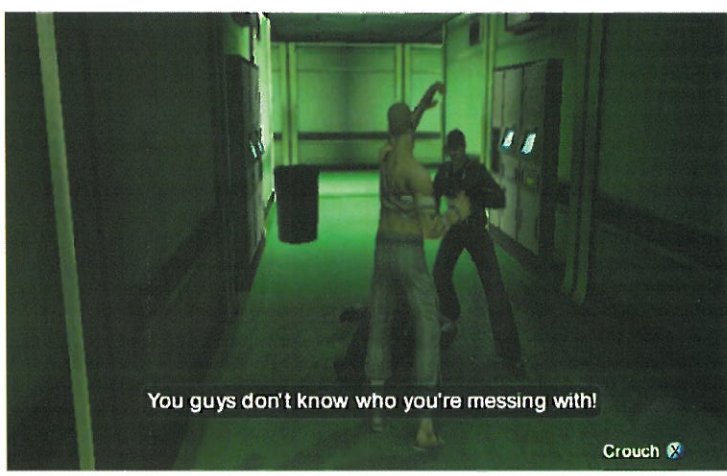
TENER PODERES mentales no siempre hace la vida más fácil; y si no, que se lo pregunten al Dr. John Vattic. Anteriormente un importante científico investigador, Vattic es reclutado para unirse a un proyecto ultra secreto del ejército americano que investiga a psicólogos nazis capturados, estaciones de investigación en Siberia y mucha experimentación humana ilegal en el prometedor juego *Second Sight*, de Free Radical.

Pero rebobinemos un poco. O mejor avancemos rápido hacia adelante, porque el juego comienza con un confuso Vattic despertándose en una institución médica de alta seguridad. Sin recordar quién es o cómo consigue escapar milagrosamente de las cadenas que le retienen, seguimos al doctor en un viaje innatural de autoredescubrimiento. Conocemos el pasado de Vattic a través de escenas retrospectivas jugables que dan a los jugadores la posibilidad de cambiar el resultado de la vida futura del doctor. Si fallas una misión sigilosa en el pasado, el futuro tendrá repercusiones distintas que si la terminas más silenciosamente, lo que añade toneladas de rejugabilidad a *Second Sight*.

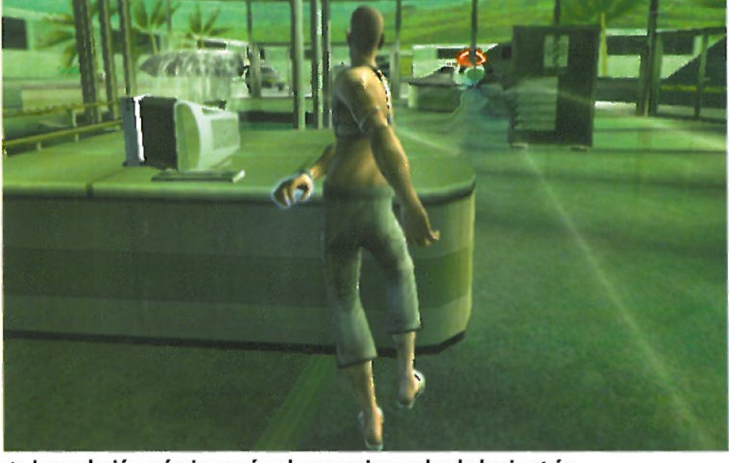
Obviamente, el haber estado en el ejército le provee de la experiencia necesaria en manejo de armas, por lo que después de tutoriales graduales Vattic se familiariza pronto con las 13 armas del juego que incluyen pistolas, ametralladoras y rifles de francotirador. La precisión de las mismas es tan básica o precisa como quieras que sea, y los jugadores pivotan fácilmente por todo el entorno.

Sin embargo, nuestro herético héroe pronto aprende que tiene habilidades psíquicas heredadas que le permiten escapar de las instalaciones, y aquí es donde *Second Sight* se separa de otros títulos de acción, aparte de *Psi-Ops*, de Midway. Empezando con una telekinesia básica, los interruptores de las puertas pueden activarse remotamente, o los objetos pueden elevarse para entretener a los guardias. Esta telequinesia evolucionará finalmente hacia una habilidad mucho más poderosa, con la que se puede elevar a los enemigos y lanzarlos por los distintos entornos. La curación rellena obviamente tu indicador de salud, y la explosión psíquica es una especie de 'arma' maestra que permite a Vattic lanzar ondas expansivas hacia los enemigos.

Por supuesto, los subterfugios y el sigilo son los auténticos elementos clave de cualquier escape exitoso, por lo que el somnoliento doctor debe utilizar esos poderes para evitar ser visto a toda costa. La naturaleza no lineal de cada misión implica que hay montones de formas diferentes de cumplir cada objetivo, bien utilizando varios poderes psíquicos o seleccionando una ruta diferente a través de un nivel. Tomando partes de varios géneros únicos (además de un motor físico brillante), *Second Sight* tiene todo el aspecto de ser un título de acción muy intrigante.



↑ Diles que te dejen pasar. Y si no hacen caso, comienza a soltar mamporros.

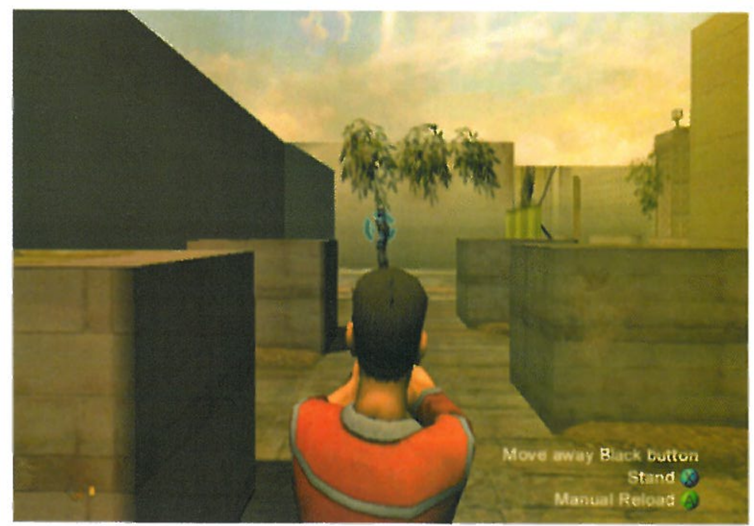


↑ La explosión psíquica envía a los enemigos volando hacia atrás.





Hacer levitar objetos cuando los enemigos están cerca, les ahuyentará.



Las tácticas sigilosas que consigas, al final te salvarán.

INFORMACIÓN ADICIONAL

CEREBRO V/S MÚSCULO

Junto con las potentes explosiones psíquicas, otras habilidades más sutiles ofrecen toneladas de distintas posibilidades de juego. La Proyección te permite poseer a otros personajes y llevar a cabo varias tareas en interés de Vattic, mientras que el Encantamiento entretiene a las mentes de los enemigos: puede incluso confundirles haciéndoles pensar que no está realmente junto a ellos. Algo intrigante.

CÁMARA FELIZ

La cámara puede ser un poco pesada en los títulos de sigilo/acción, pero *Second Sight* ofrece tres perspectivas diferentes para todas las situaciones. Se ofrecen dos vistas en tercera persona y una cámara fija de desplazamiento lateral.



La curación es un poder inestimable, aunque utilizarlo vaciará por completo tu indicador psíquico, por lo que utilízalo con moderación.

GENIO INFORMÁTICO

Vattic prestó atención durante la clase de informática

Un gran detalle en *Second Sight* es la habilidad del doctor para utilizar los ordenadores repartidos por el hospital. En lugar de, simplemente, manejar la información, los jugadores pueden mover el cursor por la pantalla al igual que tu harías con un ratón en la vida real, y acceder a todo tipo de detalles en el ordenador. En las pantallas, un ascensor que necesitamos utilizar está protegido por un código de seguridad.



La opción del mapa parece la mejor apuesta.



Haz clic en el Ascensor y allí está el código.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Snowblind

↑ Llevamos un lanzacohetes y un par de pantalones de repuesto.

¿Demasiado tiroteo te dejará ciego?

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**CRYSTAL DYNAMICS**
EDITOR:	**EIDOS**
LANZAMIENTO:	**OTOÑO 2004**
JUGADORES:	**1; 1-16 XBOX LIVE Y EN SYSTEM LINK**

LO QUE FUNCIONA extremadamente bien es el shooter en primera persona, de excelente aspecto, *Snowblind*, que publicará Eidos. Ambientado en el futuro próximo, presenta un mundo en el que la guerra ruge entre fuerzas gubernamentales e insurgentes. Los jugadores asumen el papel de súper soldados de las Fuerzas Especiales modificados genéticamente; desde luego, ser un miembro de semejante élite supone numerosas ventajas.

Las órdenes dicen que lo primero es aprender a manejar las más brillantes armas y los mejores equipos militares, de modo que los jugadores disponen de un feroz y completo arsenal. Junto con los rifles y lanzacohetes de costumbre, échale un vistazo al brutal "Muro Antimotines". Si las cosas se ponen feas en exceso, activa estos dos indestructibles escudos invisibles y serás temporalmente intocable. Podrás disparar en plan francotirador tras dicha barrera, o abrirte camino a través de un nutrido grupo de enemigos de modo totalmente satisfactorio. Cada una de estas armas devastadoras hace temblar visiblemente la pantalla, utilizando el fantástico motor físico del juego. Hablando de ello, el juego presenta toneladas de elementos de escenario destruibles que, además de tener un aspecto excelente, mejoran la jugabilidad a base de proporcionar o eliminar cobertura, tanto para el jugador como para sus oponentes.

El juego destila un fuerte aire cinematográfico, que se refleja en la campaña para un solo jugador, plagada de brillantes secuencias de vídeo. Sin embargo, no estás solo en esto, ya que tu fiel escuadra te seguirá en lo bueno y en lo malo. Desde luego, esperan algo de cariño a cambio, de modo que tendrás que asegurarte, en medio de un frenético tiroteo, de protegerles y de sanarles, facilitando el desarrollo de la misión. Tratándose de un shooter basado en equipos, los jugadores pueden usar medios motorizados para sacar a camaradas caídos de intensas batallas, o montar una implacable cortina de fuego de cobertura.

Un modo multijugador expansivo es el broche de oro de todo shooter en primera persona digno de ese nombre, y *Snowblind* presenta todas las opciones usuales. De momento, soporta hasta 16 jugadores en System Link y hay rumores de modos multijugador exclusivos para Xbox Live. Todo ello suena de maravilla y, puesto que llegará justo a tiempo para la gran helada de final de año, *Snowblind* podría, definitivamente, llenar de luz esos largos y oscuros meses del invierno...



↑ Una gran cantidad de impulsos electromagnéticos te atontará temporalmente.



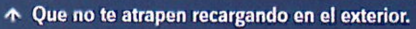
↑ Tus compañeros de equipo son una valiosa inversión. Protégelos a toda costa.



PROBLEMAS DE TRANSPORTE

Puedes usar toneladas de vehículos diferentes en el juego, pero también puede hacerlo el enemigo... y si la tortilla, eventualmente, da la vuelta, te encontrarás enfrentado contra varios mecanismos interesantes. Pero no todo son malas noticias. Las naves aéreas no son tan duras como parecen, aunque tendrás que cubrirte a menudo de sus ataques. Cuidado con los tanques enemigos; son duros como rocas y muy difíciles de vencer cuando les protege la infantería.




Que no te atrapen recargando en el exterior.



Dos malos. Un cohete. Trabajo completado.



Normalmente, no recomendaríamos usar esto en los combates cuerpo a cuerpo.



Asegúrate de que sólo disparas contra el enemigo.



DISÉÑAME
Hay una amplia variedad de biomodificaciones disponibles para el jugador, de modo que el personaje principal es completamente personalizable. Ajusta cuidadosamente ciertos atributos como fuerza, resistencia y puntería para lograr el súper soldado definitivo.

PATEANDO
***Snowblind* presenta un amplio arsenal, desde las armas más tradicionales hasta las más originales. Échale un vistazo al rifle Pateador que, usando el excelente motor físico del juego, hace que los enemigos bailen cómicamente por la pantalla.**



El magnífico motor físico asegura que las explosiones tengan este aspecto y que suenen terroríficamente.

Need for Speed Underground 2

Más rápido y más furioso

Los límites de la ciudad son ideales para correr.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **EA**
EDITOR: **EA**
LANZAMIENTO: **INVIERNO 2004**
JUGADORES: **1-2 PANTALLA PARTIDA; 2-8 XBOX LIVE**

CON MUCHA ayuda de las películas tipo *The Fast And The Furious*, las carreras callejeras vuelven a estar oficialmente de moda. El *Need For Speed Underground* del año pasado quitó su freno de mano justo antes de Navidades y nunca miró hacia atrás, manteniendo una posición de podio en la parte superior de las listas de ventas durante varias semanas. EA cree que todavía le queda mucha carretera por delante a la franquicia *Need For Speed Underground*, y esta continuación tiene un aspecto más excelente y más furioso que el primer título.

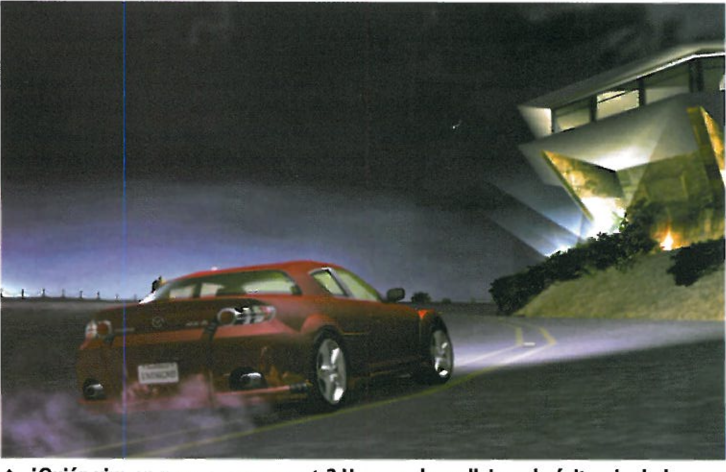
La lista de todas las nuevas características se revoluciona con una ciudad completamente nueva para que exploren los fanáticos del volante. Dividida en cinco distritos, cada entorno (incluyendo calles estrechas y colinas abiertas) contiene toneladas de distintas opciones de carrera (véase recuadro *Luces brillantes, gran ciudad*). Los jugadores encontrarán superestrellas suburbanas amigas mientras conducen, y hay mucha más interacción entre los personajes que en el primer título. Debido al enfoque no reglamentado del juego, las carreras tienen lugar en cualquier momento. Los espléndidos conductores te desafiarán a correr por dinero y te apuntarán en la dirección de las mejores tiendas de accesorios para coches de la ciudad.

Ajustar el rendimiento de tu coche es obviamente vital tanto para avanzar en el juego como para ganar dinero. Hay disponibles cientos de mejoras, desde *kits* de inyección de óxido nitroso de alta tecnología a la habilidad de afinar tu suspensión y las relaciones de marchas. Sin embargo, en las carreras callejeras el buen aspecto visual de los coches lo es todo, y aquí *Need For Speed Underground 2* consigue el suyo propio. La secuela es el doble de bestial que su predecesor, con más del doble de personalizaciones visuales. Hay, literalmente, millones de permutaciones y combos diferentes entre los que elegir. Personaliza tu coche con spoilers espectaculares, faldones, faros, y cosas por el estilo. Por supuesto, todos los corredores callejeros rondan la veintena, por lo que verás montones de llantas diferentes, y nadie está completo sin las pertinentes luces ultravioleta (de varios colores) bajo su motor.

Aunque hay una cosa que nos emociona más que ninguna otra. *Need For Speed Underground* es una franquicia que tiene un gran potencial multijugador, y con el anuncio de que EA va a soportar el juego por Live, estamos de suerte. Prepara tu coche con sus mejores galas y después llévalo a las principales calles de Live para enfrentarte a siete oponentes *on line* por los distintos entornos ofertados. No podemos esperar a ponernos al volante de este prometedor juego de carreras, y estamos babeando con la posibilidad de hacer realidad aquellas fantasías juveniles que nunca pudimos hacer en la vida real.



Cada coche puede personalizarse a tus especificaciones exactas.

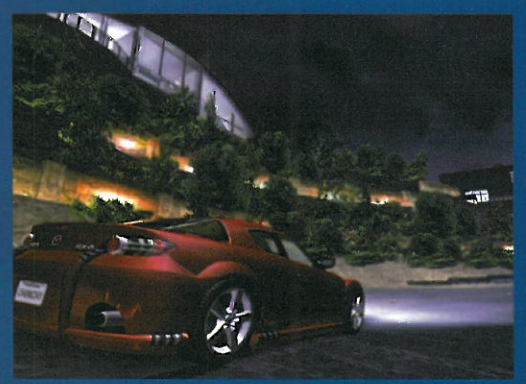


¿Quién vive en una casa como esta? Un corredor callejero de éxito, sin duda...



LUCES BRILLANTES

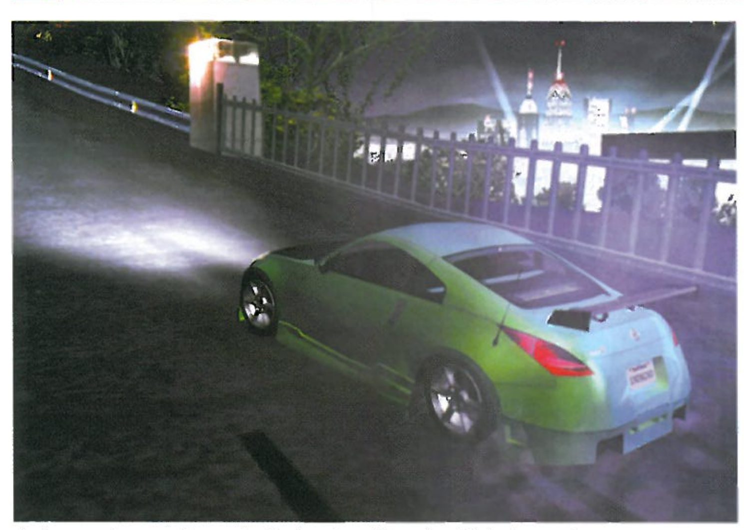
Hay cinco entornos de carrera diferentes en *Need for Speed Underground 2*. Los distintos distritos incorporan condiciones de conducción únicas, con variantes radicales de superficies de carreteras y condiciones meteorológicas que afectan al manejo de tu pequeña belleza. Cada uno de ellos requerirá obviamente distintas técnicas de conducción para superarlos con seguridad. Puedes conducir con toda confianza por las espaciosas autopistas y colinas ondulantes, pero es necesaria la precisión en el frenado en las estrechas calles urbanas.



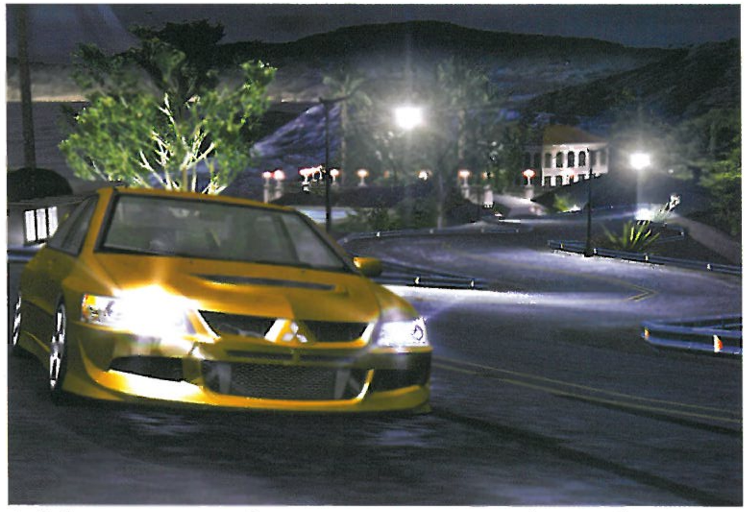
Ese kit nitroso está ahí para algo, ya sabes.



Estos muros podrían hacer estragos en tu carrocería.



Los preciosos entornos tentarán a tus ojos más allá de la carretera.



En las carreras encontrarás serpenteantes carreteras para hacer pruebas.

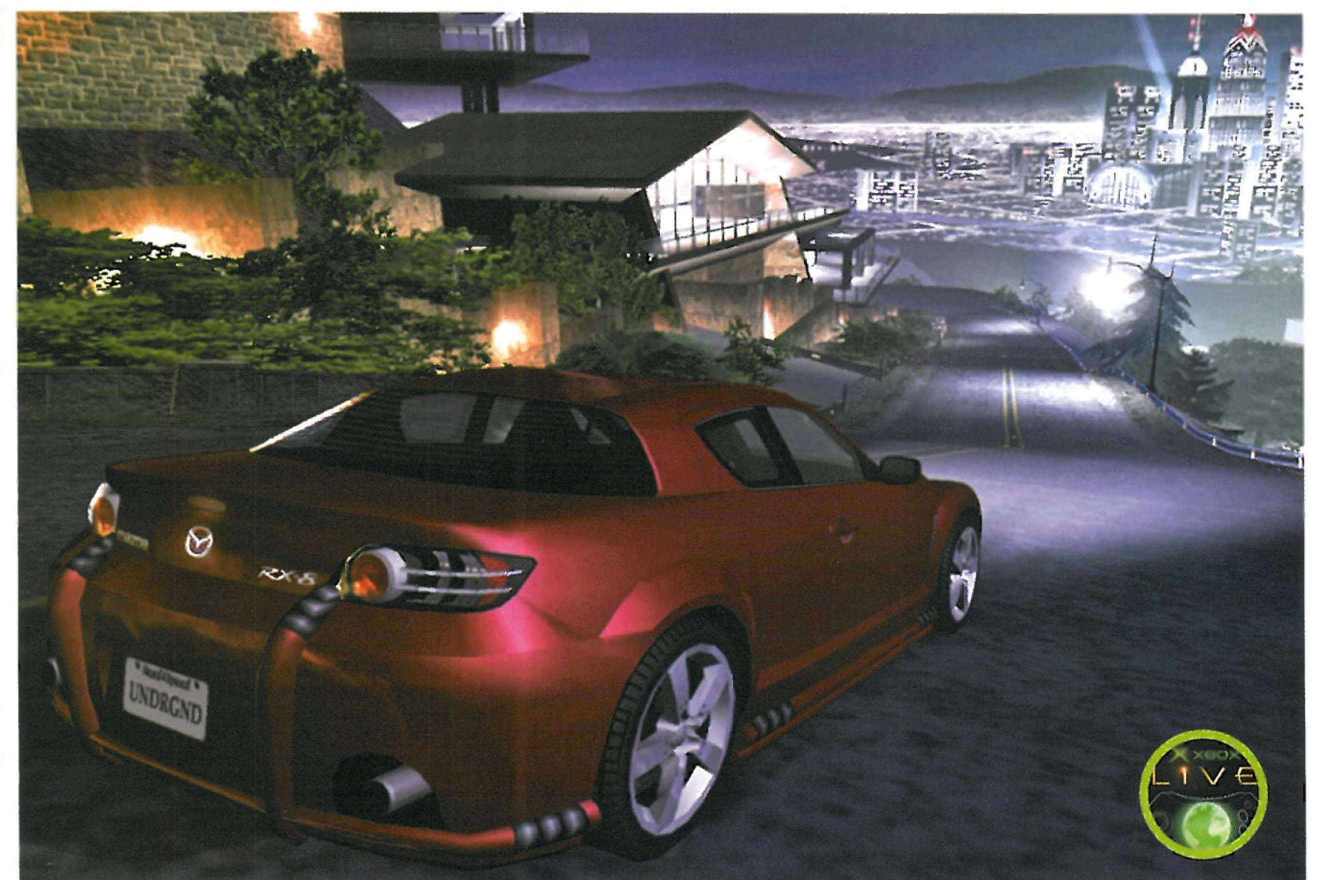
INFORMACIÓN ADICIONAL

IMPRESIÓNAME

Tener un coche impresionante no es solo por vanidad en *NFSU2*, sino que también es vital para poder avanzar. Cuanto más admire el público congregado la condición cosmética de tu pequeña belleza, más crecerá tu reputación. A cambio, aumentará tu multiplicador de combos, lo que se traducirá en más puntos y dinero para ti. Es un sistema similar al de *Juiced*, de Acclaim.

TRUENOS SOBRE RUEDAS

Cualquier título de carreras callejeras que se precie tiene que incorporar los apropiados motores de última generación para aterrorizar a los vecinos. Todos los sospechosos habituales están allí para dejar su sello de goma quemada en el asfalto, incluyendo más de 30 de los últimos y más candentes motores de Nissan, Toyota y Mitsubishi.



Más de 20 fabricantes de coches diferentes muestran sus pequeñas maravillas. Todas listas para ser degustadas y modificadas a tu gusto.

TimeSplitters Future Perfect

Como antes, no habrá botiquines, por lo que preservar la salud es crucial.

¡Mata enemigos y mátalos de nuevo!

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **FREE RADICAL**
EDITOR: **EA**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2005**
JUGADORES: **1-4; 2-16 XBOX LIVE**

PARECE que EA ha pasado de codiciar las emociones de FPS de *GoldenEye* a poseer dos 'semisecuelas' del juego clásico. *GoldenEye: Rogue Agent* es una secuela sólo en el nombre, mientras que *TimeSplitters Future Perfect* está siendo encabezado por cinco de los desarrolladores que trabajaron en el shooter original. Free Radical tiene más que demostrar ahora que en los dos primeros títulos de *TimeSplitters*, porque esta vez está compitiendo contra la franquicia que ayudó a hacerles famosos.

El modo historia de *Future Perfect* nos muestra al Sargento Cortez y su cruzada contra los TimeSplitters extraterrestres. Gracias a sus viajes por el tiempo entre los años 1914 y 2401, se ha reunido con algunas caras familiares. Afortunadamente, el cabo Hart y Harry, el superhéroe de los años 70, vuelven, y esta vez lucharás junto a ellos en lugar de, simplemente, controlar sus cuerpos.

Los viajes en el tiempo ofrecen posibilidades emocionantes, pero ninguna más que la de encontrarte con las versiones pasadas y futuras de ti mismo. El Cortez del futuro sabe mucho más que el del presente, y a menudo aparecerá para ofrecerte pistas crípticas además de proporcionarte fuego de cobertura durante las intensas batallas.

También has recogido algunos trucos más en tu viaje interdimensional. Tu transmisor digital se parecía a una PDA difícil de manejar en el último juego; ahora estará montado en tu brazo como un reloj de pulsera. La pantalla del mapa se proyecta como un holograma 3D y el transmisor tiene algunos poderes adicionales, como ya se había anunciado.

Un poder del que *habíamos* oído hablar era el de la habilidad de levantar y mover objetos de forma remota. Se parece mucho a otro juego de Free Radical, *Second Sight*, en el que partes del escenario pueden recogerse y lanzarse como si fueran proyectiles. También merece la pena recordar que este es el primer juego de *TimeSplitters* donde podrás ver tus manos en la pantalla. No parece gran cosa, pero era uno de los puntos en los que fallaban las versiones anteriores.

Aunque los diseños de los personajes son tan chiflados y estilizados como antes, ahora son mucho más detallados. También nos han prometido más de 100 personajes para utilizar en multijugador, un modo que, con suerte, permitirá luchar sobre Live hasta a 16 jugadores.

Lo más emocionante de todo es el creador de mapas personalizados. Estará muy mejorado con respecto al de *TimeSplitters 2:* serás capaz de hacer mapas más grandes con escenario destruible. Con un poco de suerte, estos mapas también serán jugables *on line*, pero no ha habido un anuncio oficial al respecto hasta la fecha.



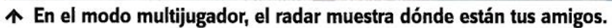
Los objetos del escenario se podrán lanzar a los enemigos.



Harry Tipper lucha bajo control de la IA o por otro jugador.






↑ En el modo multijugador, el radar muestra dónde están tus amigos.



↑ Parece como si Tipper y Cortez se hubiesen vuelto aficionados a las gafas de sol.

MARCHA ATRÁS

La primera escena importante de *Future Perfect* en un tren fuera de control es otro guiño de complicidad a uno de los niveles más famosos de *GoldenEye*. Según Free Radical, hacen esto para darles a los jugadores un punto de comparación entre sus juegos nuevos y los antiguos. Cortez y Harry Tipper intentan detener un tren fuera de control en el que se han infiltrado los malvados secuaces de Khallos. Éste sigue teniendo su famoso gato blanco, y los secuaces siguen vistiendo los chándales amarillos que les caracterizan.



↑ El tren se mueve a toda velocidad, ¡no te caigas!



↑ Nunca sabrás cuándo aparecerá un enemigo.

INFORMACIÓN ADICIONAL

VUELTA AL PASADO
Esperamos que los juegos retro ocultos de *TimeSplitters 2 (Snake y Lunar Lander)* hagan otra aparición en este juego. Aunque cómo vayan a aparecer en el nuevo ingenioso transmisor digital montado en la muñeca es otra cuestión.

LECCIÓN DE FÍSICA
Future Perfect incorporará una física más realista que antes. Los objetos del escenario podrán tirarse, y las explosiones los lanzarán por los aires. También será posible destruir algunas paredes y edificios enteros.

PROBLEMAS CON HELICÓPTEROS
El ataque del helicóptero malvado del nivel inicial de *TimeSplitters 2* regresará en el nivel del tren de *Future Perfect*. También lucharás contra otros vehículos enemigos, como un biplano en el nivel de 1914.



↑ ¿Te suena? Esta vez incluso Khallos insiste en actuar con los helicópteros de ataque.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Vietcong: Purple Haze

↑ El M16 es el arma estándar, aunque puedes conseguir un AK-47 en su lugar.

El Vietcong dijo, «¡Volved a casa, yanquis!»

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **GATHERING**

EDITOR: **TAKE-TWO**

LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2004**

JUGADORES: **1; 2-16 XBOX LIVE**

¿CÓMO PUEDES matar a un enemigo al que no puedes ver? Este era el problema al que se enfrentaron las Fuerzas Especiales americanas en 1967. *Vietcong: Purple Haze* te enfrenta al mismo dilema, ya que te encuentras en Nui Pek, enclave situado precariamente en el límite de Vietnam.

El ejército norvietnamita es el menor de tus problemas, ya que también eres objetivo del tristemente célebre Vietcong. Expertos en guerra de guerrillas, estos soldados pueden aniquilar a toda tu patrulla y después desaparecer como fantasmas entre la maleza.

Estás al mando de un pelotón de seis hombres a lo largo de 19 misiones. Las habilidades de especialización hacen inestimable a cada miembro. Hay un médico, un francotirador, un explorador y un operador de radio; y todos ellos hacen un buen trabajo de buscar protección y de defenderse por sí mismos cuando las cosas se ponen feas. Verles correr de acá para allá, matando vietcongs y pidiéndote ayuda es entretenido, pero nada comparado con el juego cooperativo para seis jugadores mediante Live.

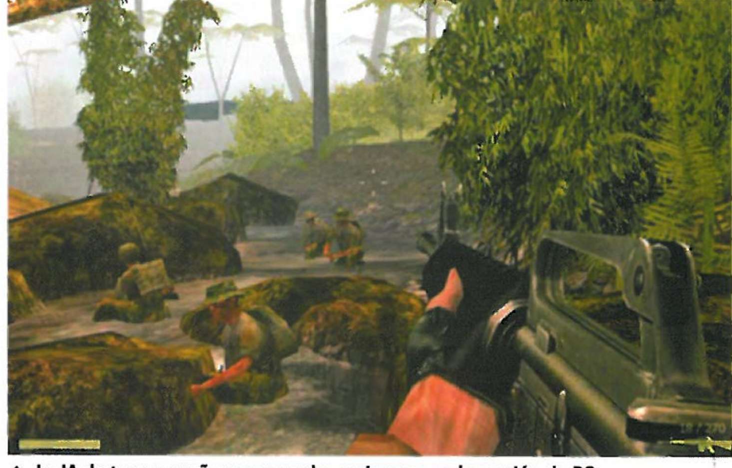
El modo campaña basado en una historia no está disponible en multijugador. Afortunadamente, el modo Quick Fight (Combate Rápido) donde puedes jugar con uno de los seis miembros de Fuerzas Especiales o del Vietcong, es más apropiado para el juego en Xbox Live. Es muy similar a la Caza del Terrorista de *Rainbow Six 3*. Son seis jugadores contra cientos de enemigos, con regeneraciones cada 30 segundos. Aquí también funcionan todas las habilidades de especialización del modo Campaña, por lo que puedes pedir al operador de radio que encargue un ataque aéreo para cambiar el rumbo de la batalla. Igualmente, el médico puede curarte, pero a diferencia de *Wolfenstein*, sólo mientras estés parado.

Con nueve mapas de Combate Rápido y otros disponibles más adelante como contenidos descargables, este juego va a ser auténtica diversión *on line*. Para aquellos que no sean jugadores en equipo, también hay una variedad de juegos 'cada hombre por sí mismo' como Deathmatch, y un modo estilo Rey de la Colina que atiende a los 16 jugadores máximos.

Vietcong: Purple Haze tuvo un éxito enorme en PC y pensamos que es un juego a tener en cuenta. El nivel de dificultad es un poco elevado, pero eso no es nada comparado con el modo especial Vietnam del juego, donde se desactivan todos los *heads-up display*. Este juego va a llevar la intensidad de la jungla a un nuevo nivel.



↑ Los soldados norvietnamitas empuñan mejores armas que el Vietcong.



↑ La IA de tus compañeros es mucho mejor que en la versión de PC.





↑ La metralleta Tommy tiene una cadencia de disparo fabulosa, ¡pero es incontrolable!

↑ Utiliza al operador de radio para pedir apoyo aéreo temporal.

NACIDO PARA MATAR

Hay más de 30 armas para utilizar. Algunas de ellas, como el M16, son estándar en las Fuerzas Especiales americanas, mientras que otras las tendrás que conseguir de los vietcong derrotados. La mayoría de las armas automáticas tienen dos formas de disparo. El más famoso, el AK-47, es un soberbio rifle de un solo disparo y gran alcance que puede convertirse en una metralleta salvaje pero fiable. Desafortunadamente, en las partidas multijugador, sólo se te permite utilizar el arma con la que empiezas.



↑ Juega como las Fuerzas Especiales o como el Vietcong.



↑ Muchas veces estarás muerto antes de que los veas.

INFORMACIÓN ADICIONAL

MÚSICA PARA MORIR

Como otros juegos de Vietnam, *ShellShock: Nam'67* y *Conflict: Vietnam*, *Vietcong* incorpora una banda sonora licenciada con música de rock de los años 60. Aunque no esperes oír nada de Jimmy Hendrix: nada de esta música ha aparecido antes en un juego o película de Vietnam.

PATRULLA DE TOPOS

Particularmente en los niveles multijugador, los agujeros de araña del Vietcong son una forma fabulosa de ir de un lado a otro del nivel. Afortunadamente, no hay que arrastrarse demasiado por túneles en la campaña principal. Los jugadores de la versión de PC se quejaron de esto, y por ello ha sido debidamente reducido en la versión de Xbox.



↑ Hay también un modo de apuntado especial donde miras directamente por encima de la mira; aunque nosotros preferimos la vista estándar.

Fiesta de cumpleaños de Activision

Este año, la compañía desveló en Activate celebrado en Barcelona que apostará fuerte por *Star Wars* y *Doom 3*



A finales de julio, pudimos asistir al Activate de Activision, evento que se organiza anualmente y que este año tenía varios objetos de celebración. Por un lado, se cumplía el 25º aniversario de Activision, muchos años para una compañía en este sector que la convierten en una de las más experimentadas. Y por otro lado, la apertura de unas nuevas oficinas, aquí en España, que a partir de ahora se encargaran de la distribución de los juegos en el mercado español.

La fiesta tuvo lugar por primera vez en España, concretamente en el Hotel Arts de Barcelona, y lo cierto es que no escatimaron en gastos. Grandes personalidades del mundo de los videojuegos, muchos representantes de la prensa nacional e internacional y un buen motón de grupos de desarrollo se agolparon en las salas de conferencias del hotel para ver y mostrar los próximos lanzamientos de la compañía.

En la presentación inicial del Activate se hizo balance del pasado año fiscal de Activision, que fue francamente bueno y, posteriormente, se habló de los objetivos para este año y para el próximo. Nos quedó claro que Activision apostará muy fuerte por las franquicias de sus juegos, como *Spiderman*, *Call of Duty* o *Tony Hawk* cuyos próximos juegos serán los grandes protagonistas, y con los que espera alcanzar la mitad de sus beneficios. Pero la franquicia *Star Wars* estará un escalón por encima de estos juegos, que será el gran apoyo económico de Activision. *Los caballeros de la Antigua República 2*, *Battlefront* y *Republic Commando* son los preferidos indiscutibles, con unas expectativas de ventas muy altas, a los que habría que sumar el juego de *Episodio III* que está en desarrollo y cuyo lanzamiento está previsto para el 5 de mayo de 2005.

También aprovecharon la ocasión del evento para presentar en total 14 juegos, de los cuales 11 eran para Xbox. Sin lugar a dudas, fue la demo de *Doom 3* la que más nos impresionó. Era la primera vez que veíamos en movimiento el título de id Software para Xbox y no nos defraudó en absoluto. La presentación constaba de un nivel del juego que contenía el espíritu laberíntico y asfixiante del primer *Doom*. Gran trabajo en la iluminación en tiempo real, un modelado de los personajes sublime, al igual que sus animaciones, un motor de físicas espeluznante y un sonido 5.1 abrumador. Con esta demostración han eliminado por completo los rumores de que la versión de Xbox no estaría a la altura. Su fecha de lanzamiento en Xbox: cuando esté listo.



Viento en popa

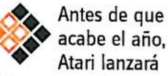
El año fiscal 03/04 se cerró con excelentes resultados

Microsoft ha hecho públicos los resultados de Xbox en el periodo fiscal 03/04, que arrojan un balance francamente positivo. Para empezar, la consola ha vendido ya más de 15,5 millones de unidades en todo el mundo (10,1 en Norteamérica, 3,9 en Europa y 1,5 en Asia). Como consecuencia, Xbox ha sido la única consola que ha incrementado sus ventas durante ese periodo, tanto a nivel de hardware (un 55%) como de software (un 69%).

También es importante destacar que el servicio Xbox Live ha rebasado ya el millón de suscriptores en todo el mundo, aunque te remitimos a su respectiva sección para obtener más detalles al respecto.

A pares

Atari anuncia dos nuevos juegos



Antes de que acabe el año, Atari lanzará dos nuevos juegos para nuestra consola con temáticas ciertamente dispares. El primero de ellos, *Digimon Rumble Arena* requiere de escasa presentación, si bien supone el debut en Xbox de esta popular serie. El juego en sí no es otra cosa que un título de luchas que como su propio nombre indica se desarrolla en diversas arenas y que nos permitirá combatir controlando a los personajes más populares de Digimon.



En cuanto al segundo, se trata del regreso de la popular franquicia de juegos de carreras *Test Drive*, que vuelve con una nueva entrega llamada *Eve of Destruction*. Será la primera entrega de la saga que incluirá un simulador de daños para los vehículos y de hecho, tal y como su nombre indica, las carreras estarán marcadas por la agresividad de los participantes, que darán lugar a un sinfín de espectaculares choques.

Capcom da el golpe

La compañía japonesa trae de vuelta dos de sus clásicos de siempre

Capcom ha llegado a un acuerdo con la distribuidora española Proein para que esta distribuya en nuestro país algunas de sus líneas de producto, entre las cuales figuran algunas de sus franquicias más conocidas como *Street Fighter, Fighter Evolution* o *MegaMan*.

En lo que respecta a Xbox, dos son los juegos que ya están próximos a desembarcar en nuestra consola. El primero que llegará será *Street Fighter Anniversary Collection*, una compilación editada a modo de conmemoración del 15 aniversario de esta legendaria saga, y que incluye dos juegos: *Hyper Street Fighter II* y *Street Fighter III: 3rd Strike*. Sin embargo, lo más relevante de este título es que incluirá opciones de juego para Xbox Live.



Por otra parte, y hablando ya de la primavera del año próximo, Capcom tendrá listo otro atractivo juego de lucha, *Capcom Figting Evolution*, que nos permitirá librar espectaculares combates con buena parte de los personajes más populares que han desfilado por las diferentes franquicias de la compañía japonesa.



Raros, raros, raros

Dos géneros poco convencionales



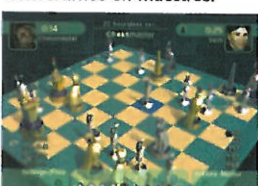
No sólo de shooters o de juegos de conducción vive el usuario de Xbox, o al menos eso es lo que deben pensar los responsables de los dos juegos de los que os vamos a hablar: ni más ni menos que un pinball y un simulador de ajedrez.

Pure Pinball, desarrollado por Iridon, es un completo juego de pinball que nos permitirá disfrutar en nuestra consola de este vetusto divertimento. El juego incluirá varias mesas y nos permitirá exhibir nuestros récords en Xbox Live.

Por otra parte, Ubisoft ha anunciado el desarrollo de una versión del legendario simulador de ajedrez *Chessmaster* para Xbox, lo que nos permitirá deleitarnos con este entretenimiento milenario y aprender sus secretos para convertirnos en maestros.



Pure Pinball.



Chessmaster.

Breves

ME LLAMO SAM

Pues sí, hablamos del señor Fisher, cuya tercera aventura está muy próxima a ser comercializada. Ubisoft acaba de confirmar que el nombre definitivo del juego será *Splinter Cell Chaos Theory* y que será publicado estas mismas navidades para Xbox y PC; el resto de plataformas tendrán que esperar (sí, esa también).

PARA COLECCIONISTAS

Microsoft ha confirmado que la Edición Limitada para Coleccionistas de *Halo 2* será también distribuida en nuestro país. Además de una caja metálica muy especial incluirá un segundo DVD repleto de extras. Su precio de venta recomendado será 64,99€ y estará a la venta el 11 de noviembre.

UNA DE FICHAJES

Primero se hicieron con los derechos para publicar la tercera entrega de la saga *Burnout*, y finalmente Electronic Arts ha terminado por adquirir a sus creadores, el estudio de desarrollo Criterion. Y siguiendo con el tema de fichajes, Midway ha logrado un acuerdo con Epic para publicar los próximos títulos de la popular serie *Unreal*. Para acabar con esta temática, Majesco ha desvelado que serán finalmente los encargados de lanzar *Pscychonauts*, el esperado juego de Tim Schafer.

ME GUSTA EL FÚTBOL

Dos de los mejores managers de fútbol que existen actualmente en el mercado tienen ya muy avanzadas sus nuevas ediciones, que por fortuna llegarán en ambos casos a nuestra consola. El primero en visitarnos será *Manager de Liga 2005*, de Codemasters, que saldrá a la venta este mismo otoño. Para disfrutar de *Championship Manager 5*, de Eidos, habrá que esperar sin embargo hasta la primavera del año próximo.

DUO DE FREAKS

El legendario director George A. Romero (*La Noche de los Muertos Vivientes*) y el prestigioso diseñador de juegos American McGee van a unir sus talentos para dar forma a un juego bautizado como *City of the Dead*, y que según sus autores será «lo más gore realizado hasta la fecha».

VIVA LO RETRO

Midway ha anunciado el inminente lanzamiento de la segunda entrega de su recopilación *Arcade Treasures*. Entre la lista de 20 juegos clásicos procedentes de los salones recreativos que serán repescados para la ocasión figuran nombres como *Mortal Kombat, Gauntlet 2, Primal Rage* o *Spy Hunter 2*.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
2004	100 BULLETS	ACCLAIM	ACCLAIM
	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ART.	BAM!
	AMERICA'S 10 MOST WANTED	STUDIO 3	PLAY IT
	AREA 51	MIDWAY	MIDWAY
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE-TWO
	BACKYARD WRESTLING 2	PARADOX	EIDOS
	BALLERS	MIDWAY	MIDWAY
	BC	INTREPID ENT.	MICROSOFT
	BLACK 9	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	BLINX 2: MASTERS OF TIME & SPACE	ARTOON	MICROSOFT
	BLOODRAYNE 2	MAJESCO	POR CONFIRMAR
	BLOODY WATERS	PINEAPPLE INT.	POR CONFIRMAR
	BREED	BRAT DESIGNS	CDV
	BURNOUT 3	CRITERION	EA
	CALL OF CTHULHU	POR CONFIRMAR	HEADFIRST
	CALL OF DUTY: FINEST HOUR	SPARK	ACTIVISION
	CHRONOS	SABER 3D	POR CONFIRMAR
	CLUB FOOTBALL 2005	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	COLD WINTER	SWORDFISH STU.	VIVENDI UNIV.
	COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	COMANCHE	N2OVALOGIC	NOVALOGIC
	CONFLICT: VIETNAM	PIVOTAL GAMES	SCI
	COPS	FOX	VIVENDI UNIV.
	CRASH AND BURN	CLIMAX	EIDOS
	CRASH BANDICOOT: UNLIMITED	TRAV'S TALES	VIVENDI
	DANCING STAGE UNLEASHED 2	KONAMI	KONAMI
	DARKWATCH: CURSE OF THE WEST	SAMMY	SAMMY
	DEAD OR ALIVE ULTIMATE	TECMO	MICROSOFT
	DEF JAM 2: BATTLE FOR NEW YORK	EA	EA
	DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN	POR CONFIRMAR	NOVALOGIC
	DESTROY ALL HUMANS	PANDEMIC	THQ
	DOOM 3	ID SOFTWARE	ACTIVISION
	DUALITY	TRILOBYTE GR.	PHANTAGRAM
	DUKES OF HAZZARD: ROTGL	UBISOFT	UBISOFT
	ENCLAVE 2	STARBREEZE	SWING
	FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	FAHRENHEIT	QUANTIC DREAM	VIVENDI UNIV.
	FATAL FRAME 2	TECMO	TECMO
	FIFA FOOTBALL 2005	EA	EA
	FLATOUT	BUGBEAR ENT.	EMPIRE
	FORD RACING 3	EMPIRE	EMPIRE
	FORZA MOTORSPORT	MICROSOFT	MICROSOFT
	FREEDOM FIGHTERS 2	IO INTERACTIVE	EA
	FREEKSTYLE	EA BIG	EA
	FROGGER CLASSIC	KONAMI	KONAMI
	GET ON DA MIC	EIDOS	EIDOS
	GHOST MASTER	SICK PUPPIES	EMPIRE
	GHOST RECON 2	UBISOFT	UBISOFT
	GOBLIN COMMANDER 2	JALECO	JALECO
	GODZILLA: SAVE THE EARTH	PIPEWORKS	ATARI
	GOLDENEYE 2	EA	EA
	GUILTY GEAR XX	CAPCOM	CAPCOM
	GUNGRIFFON	KAMA	TECMO
	HALF-LIFE 2	VALVE	VIVENDI UNIV.
	HALO 2	BUNGIE	MICROSOFT
	HAVEN: CALL OF THE KING	TRAV. TALES	MIDWAY
	INSIDE PITCH 2003	MICROSOFT	MICROSOFT
	IRON PHOENIX	SAMMY	SAMMY
	JUSTICE LEAGUE	TRAV. TALES	MIDWAY
	KING ARTHUR	KONAMI	KONAMI
	KINGDOM UNDER FIRE: CRUSADERS	PHANTAGRAM	MICROSOFT
	LEGION	SEVEN STUDIOS	MIDWAY4
	LEMONY SNICKET	ACTIVISION	ACTIVISION
	LOBO	KEMCO	KEMCO
	LOOSE CANNON	DIGITAL ANVIL	UBISOFT4
	MADDEN NFL 2005	EA	EA
	MAGATAMA	MICROSOFT	MICROSOFT
	MECHASSAULT 2	DAY 1	MICROSOFT
	MEMORICK THE APPRENTICE KNIGHT	MICROIDS	TBA
	MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	2015 INC	VIVENDI UNIV.

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



Como comentamos en el Editorial de este mismo número, una de las mejores sorpresas que el mercado nos ha deparado en los últimos meses ha sido comprobar como por fin se realizan buenos juegos basados en licencias cinematográficas. Y parece que los usuarios confirman este apunte elevando al nuevo juego del Hombre Araña a lo más alto de la lista. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. SPIDER-MAN 2
EDITOR: ACTIVISION
DESARROLLADOR: TREYARCH
Un gran poder acarrea una gran responsabilidad, y los creadores de este juego han sabido asumirla creando un producto tan bueno como la propia peli.



2. NINJA GAIDEN
EDITOR: **TECMO** DESARROLLADOR: **TEAM NINJA**
La espada de nuestro Ninja favorito sigue bien afilada y sólo el Hombre Araña ha osado superarle sin que por ello ruede su cabeza por el suelo...

3. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
EDITOR: **UBISOFT** DESARROLLADOR: **UBISOFT**
Hoy por hoy sigue siendo el rey indiscutible del sigilo, y mientras se acerca su tercera entrega, la anterior sigue cautivando a los usuarios de Xbox.

4. OBSCURE
EDITOR: **MICROÏDS** DESARROLLADOR: **HYDRAVISION**
Un título con el que casi nadie contaba pero que se ha convertido en una de las grandes sorpresas de la temporada. Imprescindible para los *fans* del *survival horror*.

5. RALLISPORT CHALLENGE 2
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **DIGITAL ILLUSIONS**
Pronto llegará nueva competencia para este excepcional juego de rallies; mientras, el juego de Digital Illusions sigue manteniendo el tipo en la lista.

6. TOCA RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR
EDITOR: **CODEMASTERS** DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
Codemasters ya tiene casi a punto la edición de este año de Colin McRae -icon juego *on line*!-, pero mientras su otro gran juego de conducción sigue vendiéndose bien.

7. GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE
EDITOR: **TAKE 2** DESARROLLADOR: **ROCKSTAR**
Continúa siendo el juego que probablemente ofrece una jugabilidad más abierta de cuantos hay en el mercado, y parece que el público sabe apreciarlo.

8. RED DEAD REVOLVER
EDITOR: **TAKE 2** DESARROLLADOR: **ROCKSTAR**
Este divertido y trepidante shooter ambientado en el salvaje oeste americano sigue defendiéndose a tiro limpio para mantenerse entre los más vendidos.

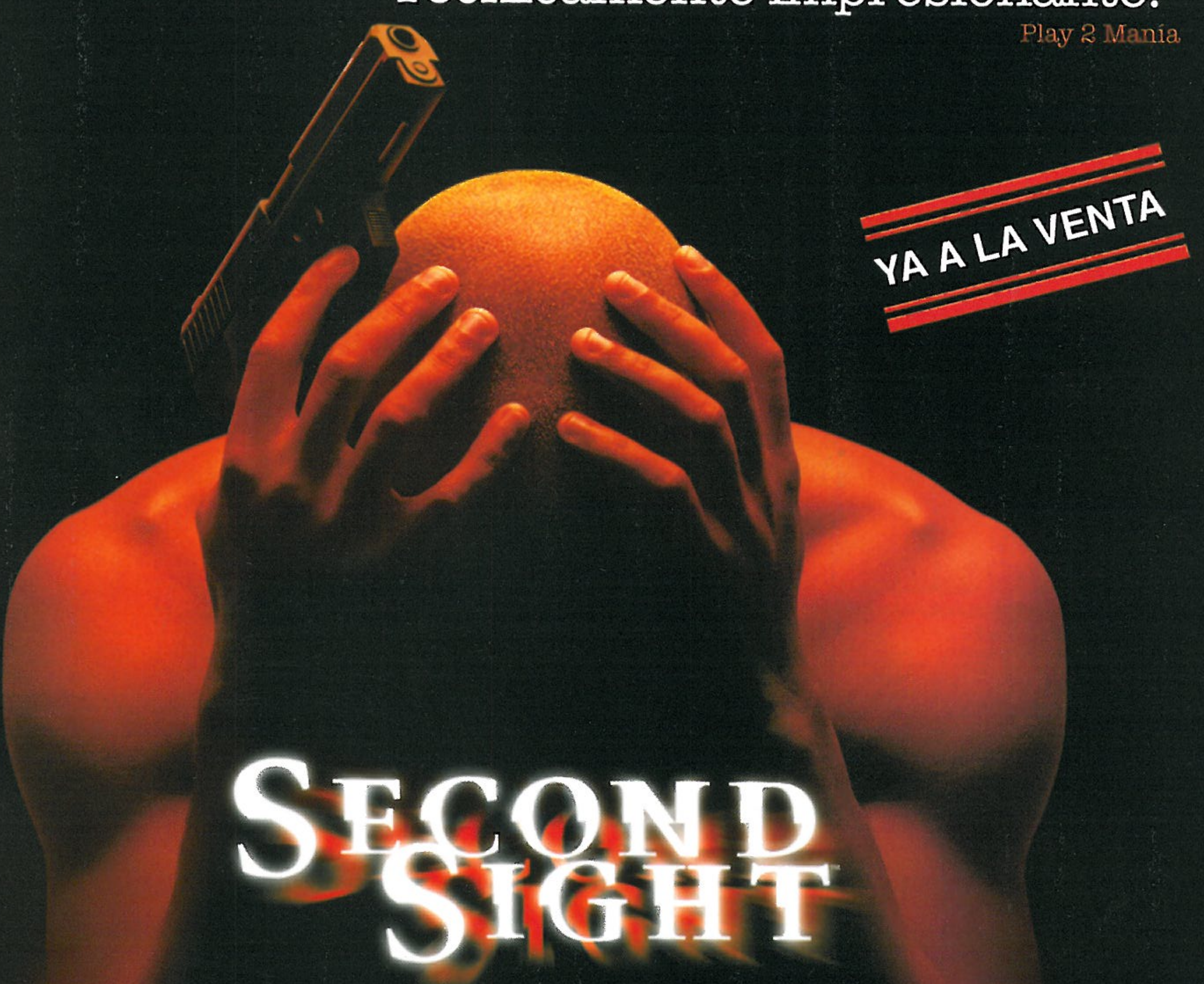
9. FULL SPECTRUM WARRIOR
EDITOR: **THQ** DESARROLLADOR: **PANDEMIC STUDIOS**
Una interesante vuelta de tuerca a los juegos bélicos que se sitúa a medio camino entre la acción y la estrategia, y que comienza a despuntar en esta lista.

10. UEFA EURO 2004
EDITOR: **EA** DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
Parece que el balón no quiere dejar de rodar y aunque la Eurocopa está ya muy lejos -y *FIFA 2005* cada vez más cerca-, *Euro 2004* se resiste a descolgarse de la lista.

"Una ambientación de película... unos efectos gráficos que nos van a dejar boquiabiertos."
Hobby Consolas

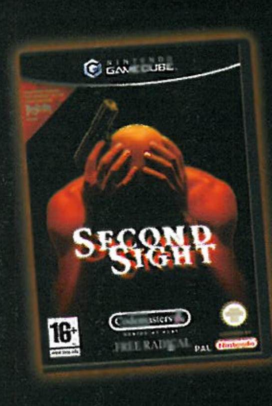
"Un mito de los juegos de acción."
Terra

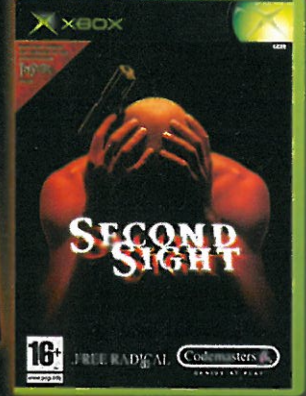
"Técnicamente impresionante."
Play 2 Manía



De los creadores de Timesplitters y Goldeneye 007

Métete en la piel de John Vattic y vive un intenso viaje a través de la mente donde pasado y futuro se confunden en una alucinante mezcla de infiltración, acción e increíbles poderes psíquicos.







www.codemasters.com/secondsight



PC CD ROM

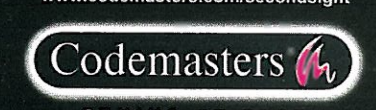








.FREE RADICAL







↑ El enfoque en primera persona sólo es apto para auténticos profesionales.

↑ Más de una chica no podrá resistirse a tus encantos.



↑ Su aspecto enamora, y su velocidad levanta pasiones.

Juiced

Carreras con estilo y buenas maneras

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **JUICED GAMES**
EDITOR: **ACCLAIM**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2004**



Tras exprimir el modo Carrera hasta sus últimas consecuencias, podemos afirmar que ofrece todas las emociones y garantías que cabría esperar de títulos como *Sega GT* o *Gran Turismo*. Para empezar, eliges un coche (prácticamente el que quieras) y, acto seguido, vas modificándolo. Puedes alterar cualquier apartado, desde el aspecto de la carrocería hasta el rendimiento de su motor. Como en cualquier entrega de *GT*, el jugador puede elegir entre cientos de opciones.

En cuanto al elemento competitivo (el más importante), no resulta fácil pillarle el tranquillo. El freno de mano es sumamente sensible, y los coches controlados por la IA no muestran el más mínimo atisbo de piedad. De hecho, este parece *a priori* uno de los grandes atractivos del juego, pues nuestros adversarios reaccionan a nuestras acciones en carrera de forma consecuente.

El equipo de desarrollo Juiced Games ha logrado crear un estilo único que guarda cierto parecido con la técnica del *cel-shading*. Seguro que *Juiced* tiene un nombre específico para su apuesta, pero lo cierto es que funciona a las mil maravillas.



↑ Si chocas demasiado el coche lo notará.



↑ No podía faltar el helicóptero de Namco.



↑ Elige las competiciones, pero sin descuidar tus fondos bancarios.

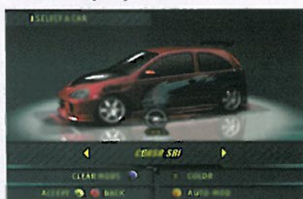
La fiebre del *tuning*

Maqueado mola más

El meollo del cotarro en *Juiced* lo encontramos en la preparación de los vehículos. Si lo que buscas es una carrera rápida a lomos de una bestia remozada a tu antojo en el taller, acude de inmediato al modo Quick Race.



↑ Cuentas con un coche básico, tal y como tu mamá lo sacaría del concesionario. Sin lugar a dudas, le falta tu toque personal...



↑ Pulsa Y y no tardarás en disfrutar de un cacharro que hará las delicias de los aficionados al *tuning*. ¡Y a correr!



↑ Acribilla al enemigo mientras tus compañeros afrontan su acometida.

↑ Un método novedoso para hacer frente a los grafiteros.

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow

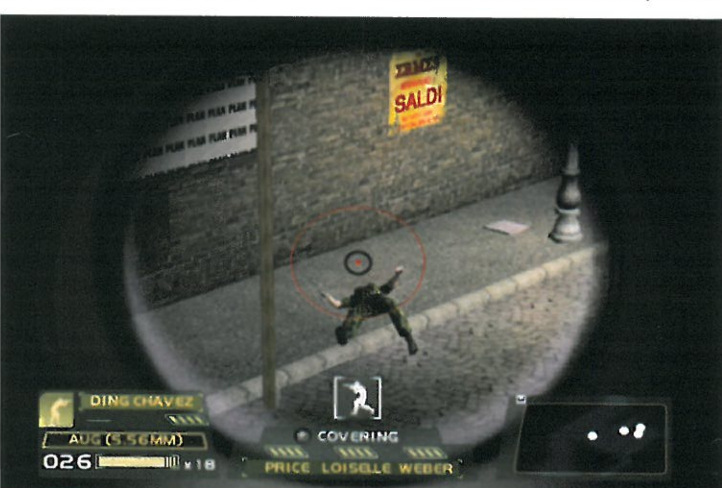
Tom Clancy vuelve a la carga en mundo plagado de misiles y científicos locos...

Llamémosle como queramos: secuela, parche o paquete de expansión. Da lo mismo; siempre habrá alguien que afirme que *Black Arrow* es «más de lo mismo». Además, en el fondo, quienes así opinan yerran de pleno ya que, según parece, Ubisoft está mejorando una franquicia que, *a priori*, parecía inmejorable.

En esta ocasión, la historia encierra tantos peligros como la vez anterior. Una cohorte de estrategas militares y científicos renegados intentan hacer estallar un conflicto en Oriente Medio con la intención de tomar partido, resolverlo a su antojo y reconstruir la zona al tiempo que se hacen con los derechos sobre el petróleo. ¿Te suena? Una llamada rápida al equipo Rainbow y ya tenemos el lío montado. A primera vista, el juego se parece bastante a *Rainbow Six 3*, ya que los sistemas de control y menús apenas sí han cambiado. Y es que, en el fondo, no se trata más que de misiones adicionales. Las hemos probado todas, y podemos afirmar que las siete son tan intensas y adrenalíticas como siempre, gracias en parte a las mejoras introducidas en la inteligencia artificial; descubrimos, por ejemplo, que al enemigo hay que liquidarlo con rapidez y sigilo para evitar que pida auxilio a gritos y comprometa toda la operación. Además, los enemigos tienen la mala costumbre de escudarse detrás de los rehenes, razón más que suficiente para andar con pies de plomo de principio a fin. Que conste, no obstante, que no se trata de una queja: ¡nos encanta esta metodología!

Por fortuna, cuando decidimos probar suerte mediante el todopoderoso System Link, dimos gracias a los dioses por disfrutar de todos los mapas multijugador anteriores, además de un puñado de ofertas nuevas, entre las que destaca una que permite a los usuarios destruir un yate. También alucinamos con un nivel ubicado en un almacén plagado de tanques que sufren el acoso de varios lanzagranadas, y que nos recordó bastante al modo multijugador de *Halo*.

Pero lo mejor es la opción a pantalla partida *on line* y *off line* en la que Ubisoft trabaja día y noche. Y por si todo esto fuera poco, el juego incorporará muy pronto opciones de Captura la Bandera y compatibilidad con Live 3.0. De este modo, cualquier usuario podrá acceder a salas de juego *on line* privadas antes de iniciar una partida, para discutir así las estrategias a seguir con los compañeros de equipo, medida que será del todo necesaria si la IA sigue avanzando a semejante ritmo. En *RS3*, los enemigos eran carne de cañón, pero en *Black Arrow* los malos no sólo intentarán matarte, sino que se lo montarán a las mil maravillas para salvar su propio pellejo. Sin lugar a dudas, nos encontramos ante un título duro de pelar. ¿Qué más se puede pedir?



↑ Los balazos en el entrecejo son tan impresionantes como siempre.

¡Compra, compra!

Si un nivel que transcurre en el metro cuenta con los consabidos carteles publicitarios, ¿por qué no adornarlos con anuncios de tus propios juegos? Seguro que las ventas de *Prince of Persia* sufren un subidón repentino tras su lanzamiento.



↑ Haciendo un poco de publicidad.



↑ ¿Pintas la pared de rojo sangre?



ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección: xbox.mad@mcediciones.es

ENCANTADO CON SHENMUE
Os escribo porque necesito saber si sacarán un *Shenmue 3* para Xbox. Hace una semana me pasé la segunda parte y me pareció un juego excepcional, pero que al final te quedas con el gusanillo de más y más, así que me gustaría que me dijerais si saldrá o no. Además, me gustaría haceros unas preguntas más: *¿Fable estará traducido al castellano? ¿Cuando saldrá?¿Y Doom 3?*

Samuel Rumbo Álvarez

Sobre *Shenmue3* se han oído y se oirán multitud de especulaciones, pero a día de hoy no hay nada palpable que llevarse a la boca. Es una pena que la versión para Xbox de *Shenmue2* no se convirtiera en un superventas para que se animaran a continuar la historia de Ryo, pero de momento tendrás que esperar. En cambio, *Fable* sí estará traducido al castellano, y esperemos que lo del doblaje también sea una realidad. Mientras, esperamos a que, finalmente, sea lanzado en el último trimestre del año. Sobre *Doom3* hay rumores que lo sitúan para finales de este mismo año, pero todavía no hay una fecha oficial confirmada. Así que tendremos que estar atentos a lo que nos comentan desde Activision.

UN POCO MÁS DE BÉISBOL
Quería escribirles para comentar la poca disponibilidad de juegos de este género lanzados para Xbox en España. En estos momentos, que yo sepa sólo existe una versión que, desgraciadamente, es casi imposible conseguir... Leí que para esta primavera se lanzaría *ESPN Baseball*, de Sega pero no sé exactamente la fecha en la que está prevista su lanzamiento. ¿Saben cuando?

Carmen Aleyda
(correo electrónico)

Qué te vamos a contar nosotros, que nos encantan los juegos de béisbol. La verdad es que no son muchos los jugadores interesados en este deporte en nuestro país; por eso, los juegos que ya han salido a la venta no se han vendido precisamente como rosquillas. Es por este motivo por el cual cada vez salen menos juegos de este tipo aunque estén disponibles en otros países.

MÁS *OTOGI*, MÁS *DOOM*
La primera duda que me invade es saber si al finalizar *El Retorno del Rey* aparece un juego con la trilogía. ¿Es eso cierto? También me gustaría saber si la versión de *Doom 3* para Xbox cuenta con la misma calidad gráfica que la de PC. Hablando de otros juegos, ¿para cuándo podemos esperar dos juegos tan ansiados como *Otogi 2 y MotoGP 3*? Por último, me gustaría comentar un error que he visto en la lista de análisis ya que habéis puntuado a *FIFA 2004* con menos puntuación que sus dos anteriores entregas. Antes de despedirme quería haceros una petición: a ver si hacéis crecer la sección de trucos.

Dani García
(correo electrónico)

Tomamos nota de tus sugerencias y correcciones para la revista. Es posible que el *trailer* que comentas sobre la trilogía que aparece al final de *El Retorno del Rey* se refiera al nuevo juego de Rol que prepara EA, que cuenta con un argumento paralelo a la trilogía que tienen previsto lanzar para este invierno. Como bien sabrás, también están preparando un juego de estrategia en tiempo real para PC, que intentará abarcar todos los géneros posibles después de haber elegido la acción pura con *Las dos torres* y *El retorno del rey*. Con respecto a *Otogi 2*, ya fue lanzado hace unos meses, pero hasta el momento ninguna distribuidora se ha hecho con sus derechos en nuestro país, por lo que seguimos a la espera. Tenemos mejores noticias para *MotoGP 3*, el cual ya está en pleno proceso de desarrollo, y es a mucha gente a la que nos tiene bastante intrigados. ¿Será posible mejorar la ya de por sí excelente calidad de la segunda entrega? De momento aún no lo sabemos, pero de lo que sí estamos seguros es que el nuevo título volverá a poner el listón muy alto.

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona



Desde el foro

www.revistaoficialxbox.net

Warmountain inaugura la sección del foro de este mes, intentando conseguir ayuda para decidirse entre dos grandes juegos de conducción: *Toca Race Driver 2* o *Project Gotham 2*. Diríamos que es una decisión difícil como pocas porque ambos juegos merecen la pena y no deberían faltar en su colección; pero, si le gusta la simulación un poco más seria y la variedad de vehículos (camiones, etc....), puede que *Toca 2* sea el juego más acorde con su estilo. **HellHound666** nos saluda desde Venezuela ofreciendo sus conocimientos para ayudarnos con los trucos, además de presentarnos la colección de juegos que tiene para Xbox: *Halo, Splinter Cell, Brute Force*... Pero, de lo que sobretodo habla, es de la admiración que siente por *Halo*, casi tanta como ganas de probar la segunda entrega. Quizá **Budinga** podría dirigirse a **HellHound666** con su problema en *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*. Y es que **Budinga** está un poco liado al llegar a la pantalla de Jerusalem porque se atasca con un problemilla que le impide avanzar. Por otro lado, **Ventisca** busca información sobre *Ninja Gaiden* y *Breakdown* por lo que, además de consultar a los foristas, quiere saber las notas de ambos juegos en la Revista Oficial. En este caso, la opinión en los foros es unánime: *Breakdown* no es mal juego pero *Ninja Gaiden* es esencial, como bien lo califican foristas como **Trufaman** o **Molist**. Además, **Axl** sigue con su idea de la posibilidad de "descensurar" *Ninja Gaiden*. Pero, si lo paramos a pensar un momento, esa posible "descensuración" conllevaría cambiar su edad recomendada, montar un escándalo en Alemania, etc... Por lo tanto, sigue pareciendo una posibilidad muy poco probable. Para intercambiar vuestras opiniones y solucionar vuestras dudas, nos encontraremos donde siempre: www.revistaoficialxbox.net.

¿FINAL FANTASY?
Quisiera saber si algún día sacaran un juego de la legendaria saga *Final Fantasy* o algo parecido para Xbox.

Joan Pere

Mucho me temo que vamos a necesitar menos palabras para contestarte que las que tiene tu escueto mensaje de correo. No parece muy probable que veamos un *Final Fantasy* en de la saga principal en Xbox. Las pocas ventas de Xbox en Japón y las acciones que Sony posee en Square Enix, su compañía de desarrollo, hacen muy difícil que veamos nada que huela a *Final Fantasy* en Xbox de momento. Quizá, si las compañías llegasen a un acuerdo, sería posible ver algo parecido a lo que ha sido *FF:Crystal Chronicles* para Gamecube, un juego alejado de la saga principal, fundamentalmente enfocado al modo multijugador.

STEEL BATALLION: LINE OF CONTACT
Tengo una duda respecto al juego *Steel Battalion: Line of Contact*. ¿Qué conexión es necesaria para poder jugar bien a este juego? Me ha surgido esta duda porque mi conexión es ADSL 256, y hay gente que me comenta que es soportable y otra que es prácticamente imposible jugar con esta conexión. Me gustaría comprarme este juego, pero me llena de dudas ya que si, finalmente, sólo voy a poder jugar al *Steel Battalion* "original" por culpa de mi conexión, mejor no gastarme casi 200€ ¿no?

Miquel
(carta)

En principio, no deberías tener problemas con una conexión ADSL de 256 ya que, siempre y cuando tu conexión funcione de manera fluida, debes tener suficiente para jugar en Xbox Live! Anímate y ya verás como disfrutas con el juego tanto jugando en solitario como en el modo multijugador. Ten en cuenta que el número de unidades disponibles en España es bastante limitado y que podrías quedarte sin esta joya en formato videojuego si tardas mucho en ir a comprarla.


ACCESO
EXCLUSIVO



STAR WARS BATTLEFRONT™

iPon patas arriba Hoth mientras nos pasamos por la mayor fiesta de X-Wingers

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **PANDEMIC**
EDITOR: **LUCASARTS**
LANZAMIENTO: **OTOÑO**
JUGADORES: **1, 2-16 XBOX LIVE, 2-32 LAN, 2 PANTALLA PARTIDA**
WEB: **WWW.STARWARSBATTLEFRONT.COM**

ESTE es el juego del que están hechos los sueños; el último juguete de *Star Wars* que apenará a galaxias enteras de viudas de jugadores y pondrá sonrisas Gamorianas en un Ejército de Clones de aficionados de sillón por todo el planeta. La franquicia de *Jedi Knight* ha saciado nuestra lujuria de poderes Jedi y duelos de espadas de luz, pero este siguiente título de *Star Wars* al final nos pone en las botas de asalto de un esbirro de *Star Wars*, el humilde soldado del frente de batalla de la República y del Imperio. Seremos un Guardia de asalto, un Rebelde, derribaremos AT-AT en moto jets de nieve, haremos pedazos AT-ST con trampas de troncos y sí, amigos, ¡freiremos con láser a Ewoks y Gungans!

Star Wars Battlefront está, evidente y autoreconocidamente, basado en la probada fórmula y éxito de *Battlefield 1942*, el shooter *on line* por equipos para PC de la II Guerra Mundial que está siendo convertido para Xbox en forma de *Battlefield: Modern Combat* ahora que EA está trabajando para Xbox Live. Siguiendo un paralelismo con la directiva de diseño de George Lucas para la trilogía original de *Star Wars* -recrear la II Guerra Mundial en el espacio (utilizando incluso secuencias de la IIGM como puntos de partida para escenas de batalla espacial durante la producción)- la maravilla de juego *on line* de *Battlefield 1942* está siendo trasladada a esa galaxia muy, muy lejana, por Pandemic. Sin embargo, mientras que en *Battlefield 1942* las partidas para un solo jugador eran poco menos que un detalle, *Star Wars Battlefront* tiene un paquete mucho más cohesionado y amplio para que los jugadores practiquen *off line* sus habilidades *on line. Star Wars Battlefront* también utiliza su propio motor de juego para los efectos visuales vanguardistas, la avanzada IA y el juego en Live sin fisuras.

Además de los modos de Xbox Live, *Star Wars Battlefront* soportará juego multijugador *off line* en pantalla partida para dos jugadores y tres modos de un solo jugador: Acción Instantánea, Conquista Galáctica y Campañas Históricas. El productor ejecutivo de Pandemic, Greg Borrud, explica que «estamos creando este juego para el público multijugador, pero también nos damos cuenta de que hay muchos aficionados a *Star Wars* a los que no les gustan los juegos multijugador. Es gente que sigue deseando la fantasía de las luchas en grandes batallas galácticas. Por lo tanto, tenemos varias ideas frescas y únicas para las partidas de un solo jugador que van a hacer de este juego una experiencia gratificante y verdaderamente divertida para esa clase de jugón.»

Como Chewwie y R2, no recibirás ninguna medalla de Leia por acertar qué es Acción Instantánea; te permite entrar en cualquiera de los mapas multijugador con, y contra, personajes controlados por la IA. La Conquista Galáctica es más compleja: debes conquistar la galaxia de *Star Wars* planeta a planeta (se incluyen los diez mundos del juego). Cada mundo subordinado nos proporcionará una habilidad especial para utilizar en las siguientes batallas. Esas recompensas incluirán cartas de triunfo Jedi en las que estarán Luke Skywalker y Darth Vader.

Las jugaremos para llamar a la acción a los avatares que empuñan la Fuerza, y ellos devastarán a nuestros enemigos, avanzando a guadañazos entre sus mortales filas. Sin embargo, utilizando la suficiente potencia de fuego agrupada, incluso los Jedi pueden ser detenidos, y como LucasArts no puede permitir que los personajes familiares mueran fuera del lugar y del tiempo especificados en la Biblia de *Star Wars*, los Jedi en apuros, finalmente, se retirarán del combate. »

IMÁGENES EXCLUSIVAS

XBOX LIVE

↑ **Las armas antiguas y las religiones sensibleras no se pueden comparar con un buen bláster en *Star Wars Battlefront*.**

EL CALOR DE BATTLEFRONT»» Acción sin fin en esta frontera.

»Un jugador pilota el AT-ST mientras otro dispara sus torretas laterales a los objetivos, como la rápida moto jet imperial robada por un rebelde.

»Simplemente pulsa 'Utilizar' cuando estés cerca de un vehículo para subirte o meterte en él, y lo mismo para bajarte. Tienes que ir a pie para capturar puntos de control.

»Esta base en ruinas contiene uno de los muchos puntos de control del mapa de Endor, y está protegida por, al menos, un cañón fijo.

»La infantería descubrirá que es una buena táctica permanecer pegado a los vehículos de combate, que proporcionan un impresionante fuego de cobertura durante los avances.

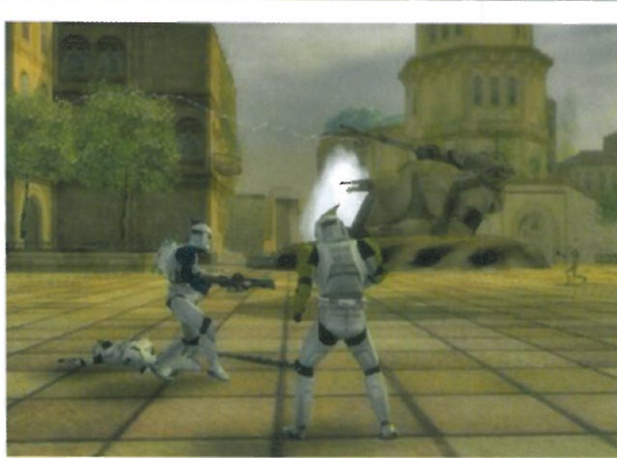
»La moto jet es ferozmente rápida y difícil de acertar para los enemigos, pero con sus propias armas es difícil apuntar a un objetivo, debido a su velocidad.

»*Star Wars Battlefront* tiene que gestionar un montón de acción en pantalla al mismo tiempo, pero los gráficos y los efectos siguen siendo muy elegantes.





Apuntando en la posición correcta, podría recibir el canal porno .



Podremos pilotar tanques, esquifes y prototipos de vehículos.

»» El tercer modo para un solo jugador abarca las Campañas Históricas, y las dos líneas de tiempo pueden jugarse cronológicamente desde la perspectiva de cualquiera de las dos facciones en guerra en cada una de ellas: el Ejército de Clones de la República contra los Androides de Combate Separatistas, y la Alianza Rebelde contra el Imperio Galáctico. Están disponibles las 15 batallas de los diez mundos de *Star Wars Battlefront* pero, a diferencia de la Acción Instantánea, están enlazadas tan estrechamente que el juego entra en un modo de historia y se produce una sensación de estar jugando en las películas como si fuéramos el protagonista.

Por lo que hemos visto, *Star Wars Battlefront* tendrá mucho más que ofrecer al jugador *off line* que su predecesor similar en modo de juego *Battlefield 1942*. Esto es debido, parcialmente, a los diversos modos de juego para un solo jugador, pero se merece mayor reconocimiento el excelente trabajo que Pandemic ha realizado para codificar la IA. El programador jefe, John Northan, distingue entre niveles de IA en *Star Wars Battlefront*: «En el nivel más alto, la IA estratégica, los ejemplos de los tipos de decisiones críticas que se necesitan tomar son: qué puesto de mando atacar, a qué enemigo enfrentarse, qué arma es la más apropiada, y si es necesario interrumpir la acción actual porque se acaba de divisar una granada que ha sido lanzada. En los niveles más bajos, la IA controladora, los ejemplos de tipo de decisiones inmediatas que hay que realizar son: cómo de rápido y en qué dirección moverse, hacia dónde apuntar un arma para acertar a un objetivo en movimiento, y si alterar un recorrido para evitar una colisión.»

Los Jedi en apuros se retirarán finalmente de la batalla

El tema de la IA es más complicado por la necesidad de soportar varias clases distintas de soldados para cada uno de los cuatro bandos con los que se puede jugar. Cada vez que muramos en combate, regresaremos en uno de los varios puntos de aparición en cada mapa (podemos elegir nuestro punto de apari- »»



»PINTA UNA CIUDAD MUERTA
Los Androides de Reconocimiento de la facción Separatista poseen el arma individual más destructiva de cualquier unidad del juego, el Ataque Orbital. Parecido al programa de la Guerra de las Galaxias de Ronald Reagan, esta descarga espacial se envía después de que el Androide de Reconocimiento pinte un área como objetivo, y es totalmente devastadora.

»SEGUNDO PUNTO DE VISTA
Aunque nosotros preferimos jugar a *Star Wars Battlefront* en tercera persona, lo que nos da una perspectiva mucho más amplia de los combates, es posible cambiar a una perspectiva en primera persona, si queremos, con un modelo de arma visible más tradicional.



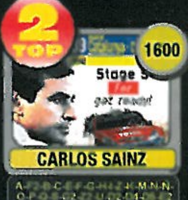
MOVILCONSOLA

EJ: JUEGO73 1013

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.
2. Envía la clave JUEGO73 (espacio) código del juego que prefieras al 5099

CONSIGUE TAMBIÉN TU JUEGO LLAMANDO AL 806 41 68 61


1 TOP · 1013 · SOLITAIRE


2 TOP · 1600 · CARLOS SAINZ


3 TOP · 1090 · REAL FOOTBALL 2004


4 TOP · 1410 · TRAGACOCOS


5 TOP · 1281 · LAS ARENAS DEL TIEMPO


6 TOP · 1601 · GASOL ALLSTARS

NOVEDADES · NOVEDADES · NOVEDADES · NOVEDADES


1547 · SUPREME SOCCER


1548 · OIL WARS


1549 · ALIEN WARFARE


1602 · GUN RUSH


1702 · 3D SLAM PING PONG


1707 · ALIENS


1801 · TURTLES


1811 · ALFA WING


1703 · MULTIPLAYER SHARK HUNT


1802 · ANCIENT EMPIRES


1809 · CRASH AND BURN


1806 · CAVE MAN

***COMPATIBILIDADES JUEGOS :**
NOKIA: A=3100; B=3300; C=3410; D=3510; E=3510i; F=3650/3660; G=5100; H=6100; I=6220; J=6310i; K=6610; L=6650; M=6800; N=7210; Ñ=7250; O=7250i; P=7650; Q=8910i; U=N-Gage; Z=6600; F2=3200; H3=6200; Z4=6310; A3=5140; A4=6810; A5=6820; A6=7200; A7=7600; SIEMENS: R=c55; T=m50; T2=M55; W3=C60; H2=mc60; I2=mt50; W=s55; W2=SL55; V3=sx1; MOTOROLA: Y=T720; D2=V300; E2=V600; D4=v500; D3=v525; Q2=c370; Q3=c450; E3=v60i; E4=v66i; D5=v525; SONYERISSON: V=p800; X=T610; X2=Z600; X3=T618; X4=T630; X5=Z1010; SAMSUNG: W4=shg-e700; W5=sgh-s100; V2=s300; V4=sgh-e700; V7=c100; LG: A2=g5300i; B2=g5400; C2=g7100; SAGEM: Z2=my-v65; PANASONIC: Y2=x60; SHARP: S=gx10; G2=gx20;

+ NOVEDADES

TOM & JERRY	1827	D2-D4-D3-E2-A-F2-B-E-F-O-H-I-Z-K-M-N-Ñ-O-P-Q-U-Y2-Z2-S-G2-V3-X5
VBIRDS	1828	F2-B-E-F-G-H-I-Z-K-M-N-Ñ-O-P-Q-U-S-G2-V3
SQUARETRIX	1830	D2-D4-D3-E2-A-F2-B-F-G-H-I-Z-K-M-A4-A5-N-Ñ-O-P-U-S-G2
VALESTE	1831	D2-D4-D5-E2-A-F2-B-F-G-H-I-Z-K-M-A4-A5-N-Ñ-O-U-G2-X5-X2
YOGI BEAR: PIC NIC	1829	Y-A-F2-B-E-F-G-H-I-Z-K-M-N-Ñ-O-P-Q-U-S-G2-W3-T2-H2-W-W2

+ JUEGOS

SPLINTER CELL	1084	Y-A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-T2-H2-W
DESAILLY PRO SOCCER	1020	A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U
RAYMAN 3	1018	D2-E2-A-B-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-Z-G2
SPLINTER CELL ext. ops	1089	A-F2-B-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-G2-Z-S-D2-D4-D3-E2
XIII	1088	A-B-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-S-Z-Z2-D2-D3-D4-W4-X
RAYMAN BOWLING	1009	A2-B2-C2-A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-T2-H2-W-Z-W3-W4
RAYMAN GOLF	1010	A-F2-B-C-E-F-G-H-K-M-N-Ñ-P-U-T-I2-X-Z-W3-W-X2
ITALIAN JOB	1216	Y-A-B-F-G-H-I-K-L-M-N-Ñ-O-P-S-D2-D3-E2
TONE OF LOVE	1269	A-B-E-F-G-H-I-J-Z-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-W
UNDERCOVER BABES	1510	D3-A-B-F-G-H-I-K-M-N-Ñ-P-S-G2-T2-W-X-X2-H3-D5
SEX BOMB	1542	A-B-E-F-G-H-I-K-M-N-Ñ-P-Q-S-G2-T2-W-X-X2-H3
STRIP POKER I	1267	Y-A-B-C-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-T-V-Z
FOOTBALL FEVER	1201	A-B-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q
GIRLS SLIDER	1259	A-B-E-F-G-H-I-J-Z-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U
BOOBS BUSTER	1252	A-B-E-F-G-H-I-J-Z-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U
BAMM	1251	Y-A-B-C-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U-T-V-Z
ADVENTURER	1250	A-B-C-E-F-GH-I-J-K-L-M-Ñ-N-O-P-Q-U-Z
COOCKIE MON	1502	E3-E4-E-F-Z4-P-S-T-T2-I2-W-V
COMBAT ZONE	1501	E3-E4-C-F-Z4-P-T-I2-V-X-X2
HOCKEY	1500	A-B-E-F-G-H-I-J-Z-K-L-M-N-Ñ-O-P-Q-U

CINE Y TV

80729	Conan The Barbarian
84440	El Señor de los Anillos
80025	The Simpsons - Theme
80017	Mission Impossible - Film
83883	Fraggle Rock -Television
80043	The Terminator - Film
80096	Pulp Fiction - Film
80024	The Matrix - Film
80108	Benny Hill - Theme
80065	Friends - Theme
83658	Star Wars - John Williams
80044	Rocky - Film
80143	Pink Panther - Theme
80929	Bingo - Theme Tune
84266	May it be/El señor .. anillos
80632	Against All Odds - Film
84067	El Exorcista - cine
80125	Mortal Kombat - Film
80014	James Bond - Film
84064	Darth Vader Marcha imp.
80174	Expediente X - Tv
83834	La abeja maya - Tv
80091	20th Century Fox - Film
80285	Charlie´s Angels - Theme
80543	21 Jump Street - Theme
80246	633 Squadron - Film
80338	A night a...Roxberry
80120	Ace Ventura - Film
80086	Scooby Doo /Theme
80785	Moonlighting /Theme
81676	Air Force One - Film
80125	Mortal Kombat /Film
80540	Seinfeld /Theme
80564	Bewitched - Theme
80396	Battlestar Galatica
80256	Baywatch
84658	Mister Bean /Television
80265	Monty Python /Theme
80742	Beaches - Film

POP-ROCK

84890	All together now 2004
84886	Ding dong song
84891	Laura
84885	Sunny
84879	Man for all season
84878	Road trippin
84877	Rape me
84876	Lithium
84875	Lady Marmalade
84874	Breaking the girl
84873	About a girl
84553	Hey mama
84204	In the shadows
83867	In the army now
83662	Crazy in love
83584	Bring me to life
80726	No woman no cry
83585	Libertine
83885	Numb
81643	Burn to loose
81220	Butterfly
83797	Mas que nada
83586	Somewhere I belong
80406	Take on me
80293	Its my life
80062	In The End
80239	Final Countdown
83918	Where is the love as
80472	Every breath you take
84590	20th Century boy
83828	4 Minute warning
80247	500 Miles
82016	A New Day Has Come
80180	Adams Song
80657	Addicted to love
80835	Desert Raise
80916	Express Yourself
83861	Faint
80790	Adidas

ESPAÑOLAS

84520	Oye el Boom
84428	Asturias-
84886	Down
84889	Sombras
84888	Asi soy yo
84900	Black is black
84882	Special K -
84881	Slave to the wage
84880	Salta
84863	Que te den candela
84862	El sol no regresa
84854	Lo siento
84853	Tu historia ... dedos
84852	Duele el amor
84834	El mejillon
84833	Bambu bambu
84825	El hombre de hielo
84090	Tengo
82652	Fiesta Pagana
83796	La madre de Jose
84057	En tu cruz me clavaste
83599	Papi chulo
84213	Tequila
84216	La costa del silencio
83902	Son de amores
81689	Rosas y espinas
82380	Dame Veneno
82935	Noches de bohemia
84040	Con dos camas vacias
83849	Molinos de viento
83856	20 de enero
81690	Bye Bye
83604	Loca
83914	No es lo mismo
82835	Miénteme
82004	A Dios le pido
82430	Devuélveme la Vida
84042	Ratoncitos colorados
84034	Uno mas uno son siete
83290	Sin Miedo a Nada
83933	Rosas
82740	Maldito Duende
83598	Mariposa traicionera
82284	Color Esperanza

VIDEOJUEGOS

83696	Airwolf
83736	Doom
83764	Headhunter
83699	Crash team racing
83695	Alone in the dark
83698	Boulder dash
83688	Bruce Lee
83744	Bubble Bobble
83729	Bust a move 3000
83727	Commando / High Score
83737	Dragon Ball Z
83728	Crono Trigger
83758	Puzzle Bobble ska /Remix
83708	Resident Evil /1st Floor
83733	Resident Evil 2
83735	Dark Stalkers 3
83740	Die Hard Trilogy
83692	Paperboy
83690	Pengo
83691	Rodland
83713	Sim City
83694	Altered beast
83693	Bombjack
83741	Donkey Kong Country
83689	Moon Patrol
83732	Mortal Kombat
83761	Pac Land
83742	Donkey Ko...ountry 2
83754	Kingdom Hearts
83738	Metal Gear Solid
83731	metal Gear Solid 2
83743	Doom / Level 1
83746	Dr Mario / Chill Theme
83701	Druid
83703	Duke Nukem
83726	F-Zerox/Big blue
83702	Fairlight
83700	Crash Ban...t Warped
83747	Dr Mario / Fever Theme

POLIFÓNICAS

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.
2. Envía un sms al 5099 con la clave POLI73 (espacio) y el código. Ej: POLI73 84680

O si lo prefieres, llámanos al: 806 416 947 y pídenos tu imágen.

HARD ROCK

80298	Master of Puppets
84068	Du hast
84027	Fade to black
80933	Freak on a leash
80111	Sweet Child of Mine
80137	Enter Sandman
84568	Frantic
81459	Smoke on water
83650	Saint Anger
84455	God save the queen
84166	Hero of the day
84084	2 Minutes...midnight

RAP

83875	Where is the hood at?
80001	In Da Club
80002	Lose Yourself
80269	Freestyler
80045	Without Me
80492	Ghetto
80471	Getting Jiggy with it
80817	Miss you
80873	Money aint a thang
80160	Ghetto Supastar
80419	Mesmerized
80100	Ambitions as a Rida
81650	Fill me in

TOP

84680	Dragostea din tei
84760	Obsesion
84267	Buleria
84519	Left outside alone
84734	Insoportable
84720	Lola
84826	Dale don dale
84822	Opa opa
84744	Malo
84833	Bambu bambu

NOVEDADES

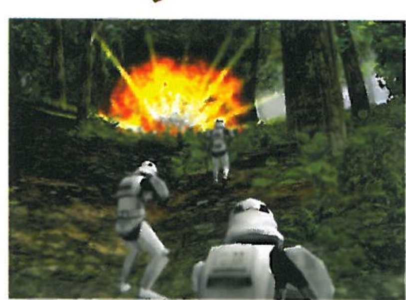
84932	Real Sociedad
84931	Flap your wings
84930	Del pita del
84929	Stupidisco
84928	Thunderbirds
84927	Girls
84926	Despre tine
84925	First..gang to die
84924	How come
84923	Happy ending



SGAER/MV&M
513/09/9019

STAR WARS BATTLEFRONT





↑ Se ha recreado las explosiones.



↑ Unos centímetros más arriba y ese cohete habría impedido que este soldado tuviese más Clones de sí mismo.

EL HOMBRE COHETE» Cambia tus millas aéreas por viajes con los Jet Troopers.

La clase de personaje Jet Trooper del Ejército de Clones de la República y del Imperio Galáctico es uno de los más divertidos de jugar. Pulsa el botón de salto dos veces y mantenlo pulsado para activar el jet y muévete con las palancas analógicas justo como lo harías si corrieses. Sólo asegúrate de que no te quedas sin energía recargable mientras estás demasiado alto para no romperte las piernas o cuando planeas sobre los tormentosos mares entre las plataformas de Kamino.



↑ El Jet Trooper Clónico es lo más cerca que estarás de ser Boba Fett.



↑ El Jet Stormtrooper es una versión posterior del Jet Trooper Clónico.

» ción, pero debe estar bajo la posesión de nuestro equipo para poder utilizarlo). En ese momento, podremos elegir si cambiamos la clase de nuestro soldado de entre un rango de cinco clases para cada uno de los cuatro bandos.

La Alianza Rebelde, por ejemplo, tiene el Soldado Rebelde (rápido, sin blindaje), la Vanguardia Rebelde (lenta, con armas pesadas), el Piloto Rebelde (con armas ligeras, que hace reparaciones), el Tirador Rebelde (se disfraza como el enemigo, y con habilidades de francotirador), y el Contrabandista Rebelde (con armas medianas y habilidades de explosivos). Aunque estas clases varían ligeramente entre los cuatro bandos, cada bando está compuesto por unidades excelentemente equilibradas que se complementan entre sí.

«Hemos dedicado mucho tiempo al desarrollo de los distintos comportamientos de los soldados en *Battlefront*», asegura Northan, que pasa a describir cómo se puede medir el éxito viéndolo en una partida de un sólo jugador: «Los soldados de infantería se enfrentan directamente al enemigo, los francotiradores permanecen ocultos en la periferia de la batalla, los soldados de asalto intentan superar los flancos y destruir a los vehículos enemigos, y los soldados de reparación se ocupan de curar a los heridos.» La IA emergente busca cobertura, cambia de cobertura cuando se ve en peligro, realiza los ataques a distancia basándose en las armas disponibles, realiza retiradas de la lucha, supera por los flancos los asaltos de los vehículos, suministra munición y salud, y »

La IA realiza simultáneamente innumerables tareas en una convincente batalla viviente

Los efectos atmosféricos en el mapa azotado por las tormentas de Kamino son impresionantes, especialmente los frecuentes rayos.



DISCUSIÓN LINGÜISTICA
Al parecer, se ha discutido en las altas esferas de LucasArts sobre la pronunciación correcta del planeta Wookie Kashyk que aparece en el *Episodio III*, en *Los caballeros de la Antigua Republica* y en *Star Wars Battlefront*. Algunos dicen que la pronunciación original era 'Kasheek', aunque en algunas ocasiones se ha grabado como 'Kashik'.

JUEGO DE WOOKIES
Podremos jugar como un Wookie en el bando de la Alianza Rebelde, y este personaje aparecerá dentro de la clase de Contrabandista Rebelde. Las armas disponibles incluyen el BowCaster (un bláster con forma de ballesta), una Pistola Bláster BlasTech DL-44, y un Botiquín de Emergencia Chiewab GliS.


Un estúpido AT-ST adolescente intenta escapar.


Los trajes de piloto son un camuflaje terrible.

conduce nuestro vehículo mientras disparamos desde él o controla el fuego mientras nosotros pilotamos. Además, realiza incontables tareas de forma simultánea sin un impacto demasiado significativo en el ratio de fotogramas y da lugar a una batalla viviente extremadamente convincente que hará de *Star Wars Battlefront* un juego tan satisfactorio en los modos para un solo jugador como brillante *on line*.

Y es que el modo *on line* es brillante. En un evento reciente, hicimos la primera prueba multijugador del juego en una red de área local (LAN) con 16 Xbox. En los anteriores eventos con red de área local (LAN) sólo se había mostrado *Star Wars Battlefront* en PS2, pero mereció la pena esperar por la versión de Xbox, que funcionaba de forma absolutamente suave mientras que la de PS2 sufría tirones significativos. El evento con red de área local (LAN) también nos proporcionó nuestra primera degustación del *ewokicidio*, en el que masacramos a los asquerosos ositos a medida que andaban torpemente por el mapa poniendo trampas para los vehículos imperiales. En muchos de los 15 mapas habrá ejércitos controlados por la IA que contribuirán a la batalla, incluyendo Ewoks y Gungans. Normalmente, estarán afiliados a uno de los bandos del juego, y su efecto será equilibrado por la potencia de fuego generalmente superior de los Imperiales o los Separatistas.

Las partidas multijugador se centran en la captura y el mantenimiento de nodos de puntos de control en el mapa, algunas veces con objetivos de victoria adicionales como la destrucción de búnkeres de control en Endor. Los puntos de control se muestran como rayos de luz blancos y verticales. Permaneceremos cerca de ellos para que se vuelvan rojos o verdes, según la afiliación de nuestro equipo. Cuando encontremos un punto de control enemigo, primero deberemos ponerlo blanco antes de llenarlo de nuevo con el color de nuestro equipo. Esto, por supuesto, lleva un tiempo, durante el cual seremos muy vulnerables a los ataques. Cuántos más miembros de nuestro equipo reunamos alrededor de un punto de control, más rápido será el proceso, por lo que la comunicación siempre será una buena cosa. Conseguiremos la victoria si capturamos todos los puntos de control o dominamos un mapa con el máximo de puntos de equipo cuando se acabe el tiempo de un nivel.

Los vehículos juegan un papel significativo en todos los mapas que hemos jugado (Endor, Javin IV y Kamino). En Endor, los AT-ST fueron los vehículos de asalto más apreciados, gracias a su mortífera potencia de fuego y su insensibilidad a todo salvo a los Lanzadores de Torpedos de Protones BlasTech HH-15 de las Vanguardias Rebeldes y las Bombas de Tiempo Merr-Sonn TB-47 de los Contrabandistas Rebeldes. Pilotados por un

COSAS PENDIENTES Cuatro cosas que te gustaría probar en Star Wars Battlefront...Battlefront...

Habrá muchas buenas oportunidades de revivir los momentos más famosos de Star Wars en este juego, pero aquí presentamos cuatro de las actividades más entretenidas de los niveles que hemos jugado en LucasArts. ¿Estás ya emocionado?

1



Aplasta a los AT-ST calculando la activación de las oscilantes trampas de troncos.

2



Captura una Speeder Bike imperial y corre como una liebre por los bosques.

3



Juega como un Wookie Contrabandista en el bando de la Alianza Rebelde.

4



Dale una paliza a un Ewok e ignora sus guturales súplicas de clemencia.

La clase de personaje con el que todo el mundo está deseando jugar es el Jet Trooper estilo Boba Fett

jugador mientras que otro se ocupaba de disparar, al único enemigo que tenían que temer era a las trampas explosivas, y un par de veces conseguimos romper de un disparo los soportes de las trampas de troncos que pretendían aplastar las cabinas de los vehículos andadores para luego calentar nuestras manos con las inmensamente satisfactorias bolas de fuego. También estaba disponible la moto jet, ideal para ir a toda velocidad por los bosques de la luna entre objetivos. Había que desmontar de ella para capturar puntos de control y era difícil de utilizar ofensivamente con su cañón fijo, pero la emoción de esquivar árboles e incluso de pasar a toda velocidad a través de troncos de árbol huecos es indescriptible. Pero teníamos que tener cuidado con las colisiones, que nos llevaban a la muerte a alta velocidad, y además los suicidas tardaban más tiempo en reaparecer.

En Kamino, una ciudad de plataformas de aterrizaje interconectadas encima de un tormentoso océano, el vehículo que elegimos fue el Cañonero de la República, que podía llevar cinco soldados, muchos en posiciones de disparo. La clase de personaje que todo el mundo quería jugar en este nivel era el Jet Trooper, un guerrero clónico con un *jetpack* estilo Boba Fett, un pequeño vehículo personal de energía de recarga limitada que nos permitía volar en ráfagas alrededor del mapa, disparar desde arriba y también planear para convertir rayos de puntos de control. ¡Los jugadores del otro equipo pronto aprendieron a mirar arriba! La maniobrabilidad de esos Jet Troopers estaba muy bien equilibrada por la impresionante potencia de fuego del Androide Destructor Droideka, cuyos blásters y escudos le convertían en un magnífico personaje defensivo. Aunque es bastante inmóvil cuando se despliega como torreta artillera para defender un punto de control, el Droideka puede moverse rápidamente entre puntos (sin disparar) enrollándose en una rueda y rodando.

Hay todavía muchos mundos para ver en Xbox, y seguramente el más popular será Hoth, el planeta helado de *El Imperio Contraataca*, donde el trabajo en equipo jugará un papel vital para que los jugadores rebeldes puedan rodear a los AT-AT (puntos de reaparición móviles para el Imperio) mientras un camarada hace funcionar el arpón para entrelazar sus monumentales piernas metálicas. Otro aspecto destacado será el pilotar los propios AT-AT y perseguir a Tauntauns por la tundra. Otros lugares serán Tatooine, Geonosis, Bespin (donde volar X-Wings), Rhen Var (un nuevo mundo de uno de los libros de *Star Wars*) y el planeta Wookie de *Episodio III*, Kashyk.

Star Wars Battlefront se está perfilando como el shooter por equipos imprescindible del año, pero la mejor sorpresa ha sido cómo de bien se está dando forma a las partidas de un solo jugador para complementar el énfasis multijugador. Si añadimos al ya sublime contenido la promesa de Xbox Live Content Downloads en forma de nuevos personajes, armas y vehículos, además de la fuerte insinuación de ampliaciones comerciales que incluirán nuevas localizaciones como la Estrella de la Muerte; ¡este juego puede volverse más potente de lo que podamos imaginar!



CASTIGO ARTILLERO
Además de las armas que puedes llevar contigo y de las que van fijas en vehículos como los XWing, AT-AT, AT-ST y moto jets, también encontraremos torretas artilleras en los 15 mapas que proporcionan feroces campos de fuego defensivo.

CONTROLES ANORMALES
Star Wars Battlefront proporciona la excelente opción de personalizar totalmente nuestros controles. Podremos personalizar nuestra configuración no sólo para el control de la infantería, sino también para los vehículos terrestres y aéreos por separado.

PVR 59,99€

FABLE™

Por Cada Elección, Una Consecuencia







Microsoft game studios



it's good to play together

xbox.com


ACCESO EXCLUSIVO





↑ Recuerda: nunca es una buena idea atacar a tus puentes. Pero aquellos barcos, al otro lado del puente...

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN





INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **CLIMAX**
EDITOR: **NOVALOGIC**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2004**
JUGADORES: **1-4 PANTALLA PARTIDA; 2-16 XBOX LIVE Y SYSTEM LINK; 2-4 COOPERATIVO XBOX LIVE**
WEB: **WWW.NOVALOGIC.COM**

Todo lo que siempre quisiste saber sobre Mogadiscio y nunca te atreviste a preguntar



↑ Este mapa multijugador muestra el campo de entrenamiento.

ENTRE los conflictos de Vietnam (1975) y Afganistán (2001), las tropas estadounidenses no se prodigaron en exceso por el mapamundi global de los conflictos armados. Vietnam provocó una reacción adversa a la opinión pública ante las bajas de soldados en suelo extranjero, y los sucesivos gobiernos no se mostraron muy dispuestos a enviar sus fuerzas al campo de batalla, sobre todo en aquellos puntos calientes del exterior en los que los intereses de Estados Unidos no estaban amenazados. La operación de la ONU en Somalia, apoyada por soldados estadounidenses y en la que se vivieron crudísimos combates entre los señores de la guerra de Mogadiscio y diversas unidades combinadas de los Delta Force y los Army Rangers, fue una sonora excepción. Los acontecimientos que rodearon a la Operación Serpiente Gótica (Código Irene), llegan ahora a la consola Xbox.

Aunque no se trata del juego oficial de la película de Ridley Scott *Black Hawk Derribado* (basada a su vez en el libro de Mark Bowden), *Delta Force: Black Hawk Down* se ambienta en el mismo período histórico y en los mismos eventos. Centra su atención en las incursiones de los helicópteros, en la defensa y el rescate de los pilotos caídos de varios Black Hawks, y en la complicada retirada desde las hostiles calles de Mogadiscio hacia el cuartel general de la ONU. Para redondear esta operación se incluyen también algunas misiones periféricas, como la escolta de un convoy de la ONU con Humvees y Black Hawks, incursiones frenéticas a bordo de helicópteros Little Bird que se »

FUERZA EN DIRECTO» El modo multijugador *on line* será una auténtica pasada.


Encarámate al puesto de tirador de cualquier Humvee.


Aprovecha el escenario y los objetos a tu disposición.


Irrumpe en los Black Hawks y emplea sus armas.


Distribuye a tus fuerzas por las torres de vigilancia.

» precipitan entre los edificios que flanquean las angostas calles de la ciudad, infestados de milicianos armados con Kalashnikovs y RPG, y operaciones en lancha en la línea costera para defender los puntos de distribución de alimentos contra las fuerzas hostiles

La última misión del juego te adentra en un complejo de búnkers subterráneos con el objetivo de encontrar y asesinar al jefe de la guerra, Muhammad Aideed, quien sobrevivió a la Operación Restablecer Esperanza (Restore Hope). Oficialmente, Aideed murió en 1996 de un ataque al corazón, un año después de que las fuerzas combinadas de la ONU y Estados Unidos se retiraran de Somalia, pero de forma oficiosa se sospecha (sospecha alentada por Climax y Novalogic, que han reclamado la colaboración de los operativos de la Delta Force involucrados en la operación de 1993), que en realidad las fuerzas especiales de Estados Unidos lo sacaron del país. Esta misión refleja dicha posibilidad, y ofrece un final más honroso al juego que la decisión de retirarse de Somalia obedeciendo a la Operación Serpiente Gótica, que cumplió el objetivo de capturar a los lugartenientes de Aideed, pero durante la cual murieron 18 soldados americanos y se perdieron dos helicópteros Black Hawk.

El modo cooperativo exclusivo supondrá cinco niveles nuevos

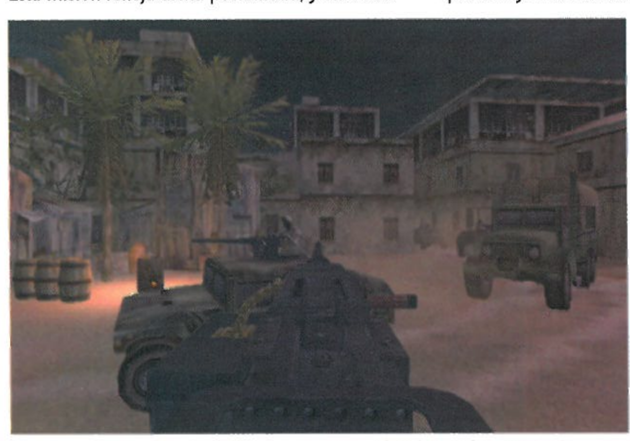
La versión de *Delta Force: Black Hawk Down* para Xbox arranca con un modo tutorial exclusivo. Esta sección de entrenamiento se ambientará en un campamento militar del ejército estadounidense, y en él los nuevos reclutas aprenderán a ejecutar el cuerpo a tierra, a voltearse lateralmente, a agacharse y emplear diversas armas, con sus modos de disparo secundarios correspondientes. Esperamos, además, que las órdenes de equipo, que incluyen las nuevas opciones de reconocimiento por voz, también hagan acto de presencia en este modo.

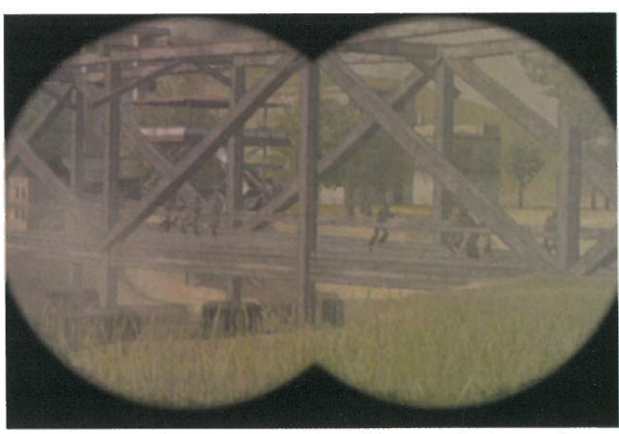
Aunque *DF:BHD* cosechó un éxito considerable tras su lanzamiento en el entorno del PC el año pasado, la versión para Xbox es algo más que una simple conversión. Una de las novedades más importantes aportadas por Climax es un modo cooperativo para las misiones principales, aderezado con mapas adicionales de diseño específico. En esencia, *BHD* es un juego en equipo, si bien algunas misiones se desarrollan en solitario; en el modo para un jugador, puedes dar órdenes simples a los compañeros que controla la IA para que avancen, se detengan, se pongan a cubierto o despejen algunas estancias (algo parecido a lo ya visto en *Rainbow Six 3*). »

» INFORMACIÓN ADICIONAL

»CONSEJOS DE GUERRA
Para no herir sensibilidades al retratar un conflicto real, Novalogic pidió consejo a soldados implicados en la operación y, además, donará una parte de los beneficios del juego a la Fundación Warrior de las Fuerzas Especiales.

»SOLDADO, SOLDADO
Entre los consejeros militares que han colaborado con Novalogic destacan dos miembros de la Delta Form y un soldado de la Task Force Ranger. Todos ellos participaron, en 1993, en la Operación Serpiente Gótica, Código Irene.


En el juego definitivo podrás emplear gafas de visión nocturna...


... y los binoculares para avistar la posible presencia de enemigos.





ESPECIAL MULTIMEDIA

CONFIGURA TU MÓVIL MULTIMEDIA

Para dejar tu móvil preparado para recibir los productos multimedia envía al 5511 CONFBOX y en unos instantes recibirás las instrucciones por SMS bien detalladas.

MELODÍAS POLIFÓNICAS

¡Y AHORA TAMBIÉN! **SONIDOS REALES** ¡TUS CANCIONES FAVORITAS CON SONIDO Y VOZ AUTÉNTICOS!

Manda al **5511** "BOX." seguido del tono (Ejemplo: BOX.302472).
O llama al **806 488 524** indica tu nº de móvil y el tono.

TOP TEN

POLI	REAL	
320993	340076	Malo - Bebe
320982	340081	Dragostea Din Tei - O-Zone
320943	340068	Obsesion - Grupo Aventura
320954	340078	Oye el boom - David Bisbal
320753	340050	Fuente de energia - Estopa
320913	340074	Left outside alone - Anastacia
320964	340281	La vida al revés - Fran Perea
320396	340270	La Lola - Cafe Quijano
320356	340126	Piratas del Caribe
320012	340304	Mission Imposible

ÉXITOS EN ESPAÑOL

POLI	REAL	
320866	340306	Te quise tanto - Paulina Rubio
321168	340307	Algo tienes - Paulina Rubio
320728	340048	Buleria - David Bisbal
320949	340075	Hasta los huesos - Andy y Lucas
320589	340271	Tequila - Cafe Quijano
320872	340256	Dame Tu Aire - Alex Ubago
320984	340308	Si quieres bailamos - Pereza
320999	340077	Siete pétalos - Chenoa
321007	340302	Olvidame Tú - Miguel Bosé
320983	340082	Lola - Pastora

NOVEDADES

POLI	REAL	
321175	340282	Guajira - Yerba buena
320960	340079	Insoportable - El Canto Del Loco
320969	340288	Andar Conmigo - Julieta Venegas
320997	340269	Dame de esa boca - Cafe Quijano
320980	340305	Al Menos ahora - Nek
320962	340131	Tragicomedia - Estopa
320970	340289	Da Hype - Junior Jack
320972	340290	Señorita - Justin Timberlake
320989	340322	Take It or Leave It - The Strokes
320991	340254	Everything - Alanis Morrissette



LOS EFECTOS SONOROS MÁS ESPECTACULARES

340022	Barco de Vapor	340029	Cadena WC
340037	Helicóptero	340033	Disparos
340041	Motocicleta	340042	Policia
340036	Fórmula 1	340040	Laser
340027	Avioneta	340032	Cuco

BUSCADOR DE TONOS

¿No encuentras el tono que quieres?
Envía al **5511** la palabra "BUSCABOX." seguida del artista o grupo que quieras. Ejemplo: BUSCABOX.Fran Perea
¡En unos instantes los tendrás en tu móvil!

CINE Y TV

POLI	REAL	
320979	340137	Nos vamos a la cama
320507	340023	El Señor de los Anillos
320481	340314	Smallville
320674	340024	20th Century Fox
320017	340323	Titanic
320389	340280	Los Serranos
320168	340268	Angeles de Charlie
320016	340132	Los Simpsons
320183	340313	Rasca y Pica

ÉXITOS INTERNACIONALES

POLI	REAL	
321060	340262	Mixed Bizness - Beck
320973	340297	La Tribu de Dana - Manau
320987	340315	Waiting for you - Seal
320994	340265	Hyperballad - Bjork
321040	340260	Don't tell me - Avril Lavigne
321059	340259	Salam Alecum - Andy Chango
321074	340278	Never gonna get it - En Vogue
320911	340257	A womans worth - Alicia Keys
320898	340291	Only If I - Kate Ryan

LOS SONIDOS HUMANOS MÁS REALISTAS

340056	Risa de Chica	340051	Aplausos
340057	Risa de Chico	340052	Beso
340060	Gemido chica	340053	Eructo
340061	Silbando	340054	Grito
340062	Vomito	340055	Pedo



IMÁGENES en COLOR

Manda al **5511** el mensaje "BOX." seguido de la imagen que quieras (Ejemplo: BOX.202472).










200118 200674 200861 201196 200139
200082 201194 201039 201135 201212
201211 201228 201138 201227 201195

¡VISTE TU MÓVIL CON LAS IMÁGENES MÁS LOCAS!





201130 201229 201072 201129
201131 201070 201078 201133

TU NOMBRE EN COLOR

Envía "COLORBOX.tu nombre.nº fondo" al **5511**. Ejemplo: COLORBOX.Sergio.4






VIDEOS




Envía al **5511** "VIDEOBOX." seguido de la categoría que quieras y cada vez recibirás un vídeo nuevo (Ejemplo: VIDEOBOX.TOROS).

ACCIDENTES · DEPORTES · ANIMALES · TELEVISIÓN · DIBUJOS · CASEROS · TOROS · XXX



ANIMADAS













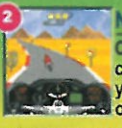


220007 220170 220257 220029 220089 220312 220288 220314 220075
220152 220264 220308 220307 220270 220269 220267 220014 220301 220008 220315 220313 220311

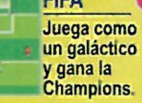
JUEGOS JAVA

¡DESCÁRGATE LOS MEJORES JUEGOS JAVA PARA TU MÓVIL!
Envía al **5511** "JUEGOBOX." seguido del juego (Ejem: JUEGOBOX.Balls).











1 **Persia** Rescata a la princesa del malvado Visir.
2 **Nieto** Compite con tu moto y vigila tus oponentes.
3 **Speed** Participa en una loca carrera sin reglas.
4 **FIFA** Juega como un galáctico y gana la Champions.
5 **Pinball** La máquina de bolas de los bares en tu móvil.

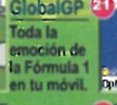




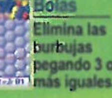











6 **Tetris** Encaja las piezas según van cayendo.
7 **Slam** Emula a Ferrero y hazte con el Grand Slam.
8 **Siberian** Enfréntate a cientos de aviones enemigos.
9 **Solitaire** El clásico juego de cartas en tu móvil.
10 **Nightmare** Enfréntate a criaturas de auténtica pesadilla.
11 **Sainz** Pilota como Sainz en los rallys más duros.
12 **Alonso** Pilota tu F1 en todos los circuitos del mundial.
13 **IceAge** Revive la aventura de la famosa película.
14 **Bowling** Juega una divertida partida de bolos.
15 **Balls** Mete las bolas en los hoyos a tiempo.
16 **Axion** Lucha en el espacio con poderosos enemigos.
17 **Planet** Libera la galaxia de la invasión alienígena.
18 **Poker** Haz una fortuna en Las Vegas apostando.
19 **Car** Un viaje a todo gas esquivando los coches.
20 **GlobalGP** Toda la emoción de la Fórmula 1 en tu móvil.
21 **Snakies** Haz líneas de 3 o más bloques iguales.
22 **Bolas** Elimina las burbujas pegando 3 o más iguales.
23 **Boarder** Practica snowboard a velocidad extrema.













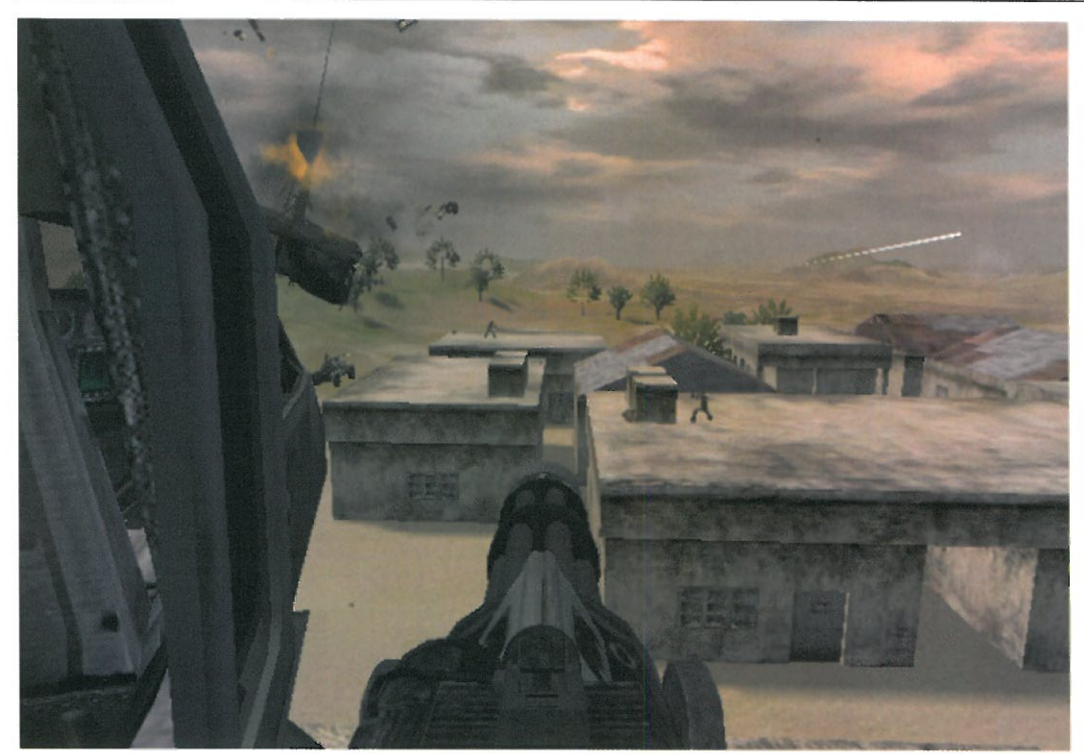

24 **Biker** Supera con tu bici los diferentes obstáculos.
25 **Bomber** Libera con tus bombas los tesoros enterrados.
26 **3DPong** Juega al Ping Pong en un tunel futurista.
27 **Astongolf** Un tranquilo partido de golf en tu móvil.
28 **Diamond** Encuentra un valioso diamate en una mina.
29 **Kart** Participa en una loca carrera de Karts.
30 **Adventur** Recoge los diamantes y evita los enemigos.
31 **Summerjob** Haz llegar el vertido hasta los tanques del fondo.
32 **Fruit** Pon una auténtica tragaperras en tu móvil.

MÓVILES Y JUEGOS COMPATIBLES:

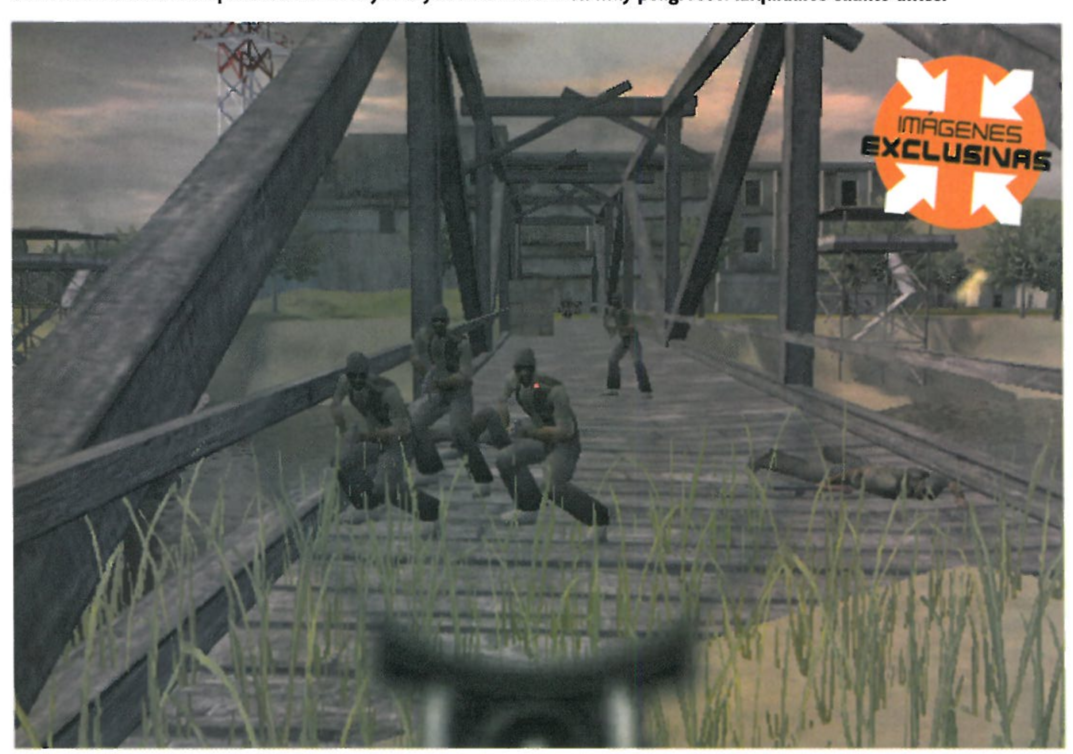
Nokia 3100: 1, 3, 4, 10, 17 Nokia 3200: 1, 3, 4, 10, 17 Nokia 3300: 1, 3, 4, 10, 17 Nokia 3410: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 27, 28, 29, 31, 32 Nokia 3510i: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 32 Nokia 3650: Todos Nokia 6100: Todos Nokia 6310i: 2, 6, 9, 14, 15, 16, 20, 21, 22, 23, 30, 31, 32 Nokia 6600: 1, 3, 4, 10, 17 Nokia 6610: Todos Nokia 7210: Todos Nokia 7250: Todos Nokia 7650: Todos Sharp GX10: 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12, 13, 16, 17, 23, 27, 28, 29, 32 Motorola T720: 1, 2, 5, 6, 8, 9, 14, 15, 16, 19, 23, 24, 27, 28 Motorola V300: 1, 4, 5, 8, 10 Motorola V500: 1, 4, 5, 8, 10 Motorola V525: 1, 4, 5, 8, 10 Motorola V600: 1, 4, 5, 8, 10 Siemens C55: 1, 2, 3, 5, 6, 13, 14, 15, 16, 19, 23, 27, 28, 29, 31, 32 Siemens M50: 1, 2, 3, 5, 6, 8, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 21, 22, 23, 27, 28, 29, 31, 32 Siemens MT50: 1, 2, 5, 13, 14, 15, 16, 19, 21, 22, 23, 27, 28, 29, 31, 32 Siemens S55: 1, 2, 7, 16, 17, 19, 23, 24, 27, 28, 29, 32 Siemens SL55: 2, 7, 18, 19, 23, 24, 29

COMPATIBILIDAD TONOS MONOFÓNICOS: Nokia y móviles que tengan tecnología EMS. TONOS POLIFÓNICOS: Móviles con MMS y que permitan descargas WAP. SONIDOS REALES: Nokia 3200, 3300, 3600, 3620, 3650, 6230, 6810, 6820, 7200, 7600, 7650, 7700 y N-Gage Motorola: V300, V525, V600, T720, T720i Sharp: GX20 Panasonic: X70 Siemens: SX1, S55 Sony Ericsson: P800, T610, Z600, T200, T300, T68i Sagem: myX-5m, myV-65 Alcatel: 535, 735 IMÁGENES EN COLOR: Móviles que tengan MMS y que permitan descargas vía WAP. VIDEOS: Nokia 7650, 3650, 3650i, 3660, 6600 y N-Gage Siemens: SX1 Sony Ericsson: P800 y P900

Costes (IVA no incluido): 806: 1'3 €/min - SMS: 0'9 € Movistar, 1 € Amena y Vodafone. Apartado de correos 156 de CASTELLÓN. SGAERMV&M/516/12/9018



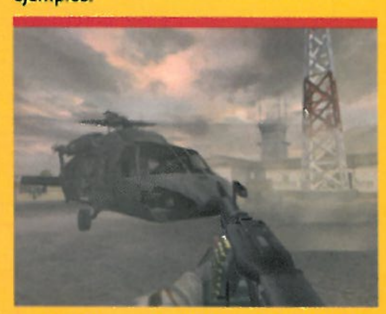
Los francotiradores apostados en los tejados y los milicianos son muy peligrosos. ¡Liquídalos cuanto antes!



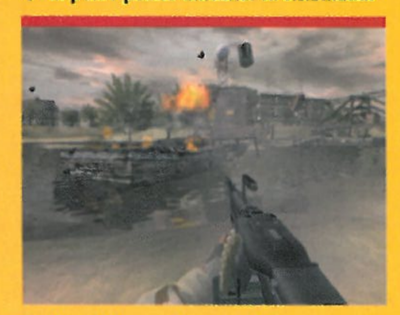
La variedad de enemigos será mucho más generosa en el juego completo, e incluirá algunos milicianos más.

LUCHAR CONTRA LOS ELEMENTOS

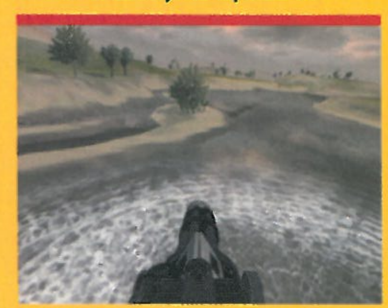
Climax ha retocado el motor para que produzca un montón de efectos especiales nuevos en la versión de *Black Hawk Down* para Xbox. Aquí tienes unos ejemplos.



El polvo puede dificultar la visibilidad.



Una de las mejores explosiones.



La hélice produce atractivas ondas.

También podrás vociferar órdenes mediante los comandos de los auriculares con micro. Pero lo mejor será la oportunidad de disfrutar de las misiones con jugadores de carne y hueso enfrentados a enemigos controlados por el ordenador a través de Xbox Live, System Link o del modo para cuatro jugadores a pantalla partida.

El director de relaciones públicas de Novalogic, Marcus Beer, explica los motivos que llevaron a la elección del desarrollador británico: «Cuando decidimos buscar una empresa que trabajara con nosotros en la versión para Xbox, buscamos a alguien con experiencia demostrada en la consola, y Climax nos pareció la opción más lógica.» Climax ha adaptado en parte el motor gráfico de la versión para PC de *Black Hawk*, y además lo ha potenciado para que incluya nuevos efectos y tecnologías, tales como calima, reconocimiento de voz y *asset streaming*, novedad que aumenta la velocidad y reduce los tiempos de carga.

La interfaz de usuario también ha sufrido un buen lavado de cara para que se adapte al formato de la consola. El sistema de munición gana espacio en pantalla mediante una barra especial que indica el número de cartuchos restante. El productor Phil Merricks explica que «la selección de armas estará adaptada a la configuración del mando». La mira automática también se mejorará en la versión para Xbox, y en los niveles se introducirán cambios sutiles para desechar en todo lo posible la mira vertical. Las misiones para un jugador, sin embargo, apenas se distinguirán de las de la versión para PC, si bien la adición de un modo cooperativo exclusivo para Xbox supondrá la incorporación de cinco niveles nuevos.

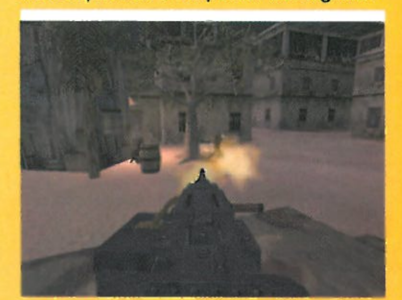
Climax también ha remozado los cerebros electrónicos de nuestros compañeros de fatigas. A la IA de la versión para PC se le conocía como «trotamundos», ya que tu equipo jamás seguía rutas predeterminadas, sino que acudía a los puntos de conflicto por sus propios medios. Este método se aplicará también al juego para Xbox, pero en esta ocasión se retocará para que a la IA le resulte más fácil discernir hacia dónde pueden ir sus personajes. Se optará por un extenso abanico de rutas preestablecidas en lugar de permitir que vaguen a su aire. Dependiendo de la situación, los compañeros que controle el ordenador (a menos que juegues al modo Live cooperativo), tomarán decisiones a partir de las opciones disponibles, pero gestionadas internamente con mayor restricción. «*A priori* puede parecer que vamos para atrás, pero lo que se consigue a fin de cuentas es una experiencia más satisfactoria», asegura el productor de Climax, Phil Merricks.

Enfréntate a enemigos controlados por el ordenador en Xbox Live o System Link

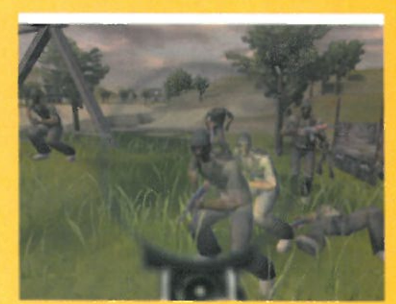
EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO»

En el juego hay muchos panoramas para matar. Aquí tienes unos cuantos...

Entre armas montadas, miras telescópicas e ingenios varios, las posibilidades de atisbar al enemigo se multiplican. El resto dependerá de tu pericia con el gatillo.



Los Humvees incorporan torretas para controlar el armamento pesado.



Utiliza la mira de tu arma para gozar de mayor precisión durante las batallas.



Los binoculares van de perlas para planear los ataques en zonas despejadas.



No dejes escapar la oportunidad de disparar con el armamento ligero.



La granada de propulsión a chorro (RPG) se utilizó durante la Operación Serpiente Gótica. Sus efectos fueron devastadores.



Revienta los vehículos "técnicos" desde el aire.



Los Black Hawks también volarán en multijugador.





La recreación de los helicópteros es detallada en extremo.



Planea bajo entre los edificios de Mogadiscio.



INFORMACIÓN ADICIONAL

»ENFRENTAMIENTO BREVE
El juego se inspira en la operación que se llevó a cabo en Mogadiscio, Mog para los soldados americanos. Se ve que el portugués no se les da muy bien.

»RODAR Y RODAR
Puedes agacharte con tu personaje para realizar un cuerpo a tierra y rodar de izquierda a derecha. Se trata de un movimiento que sirve para salvar distancias cortas sin arriesgarte, ya que el enemigo lo tiene más difícil para avistarte.

»AL RICO HELICÓPTERO
Podrás subir a dos tipos de helicóptero diferentes: el imponente y poderoso Black Hawk y el ágil Little Bird, dentro del cual puedes sentarte en el banco lateral y dejar que el viento te golpee en la cara.

Tan sólo hace cinco meses que se inició el desarrollo de *DF:BHD*, pero el modo multijugador ofrece ya una experiencia la mar de entretenida; nosotros fuimos los primeros en probar, junto con el equipo de creadores, los modos deathmatch y en equipo. La partida en equipo que disputamos no giraba únicamente en torno a las bajas, sino que también tuvimos que asegurar diversos nodos ubicados en distintos puntos del mapa de la ciudad y mantenerlos firmes frente a los intentos del enemigo por recuperarlos. Las armas montadas sobre los tejados, detrás de los búnkers, en los Black Hawks apostados en tierra y en los Humvees en movimiento, servían de puntos de tiro tácticos, y el radar HUD indicaba con eficiencia la posición de los equipos y la dirección de los nuevos objetivos y nodos.

El juego incluirá una amplia gama de novedades multijugador para la versión Xbox (hasta cuatro jugadores a pantalla partida y 16 mediante redes LAN, Xbox Live y System Link). Presionamos a Phil Merricks para que brindara más detalles, y acabó confesando que en algunos modos «sólo podrán emplearse algunas armas específicas, tales como granadas, y los mapas gozarán de un diseño especial para este fin. Estamos trabajando incluso en un modo en el que tengas que lanzar granadas a través de unos aros de baloncesto». Para los que prefieran algo más convencional, se inclui- »



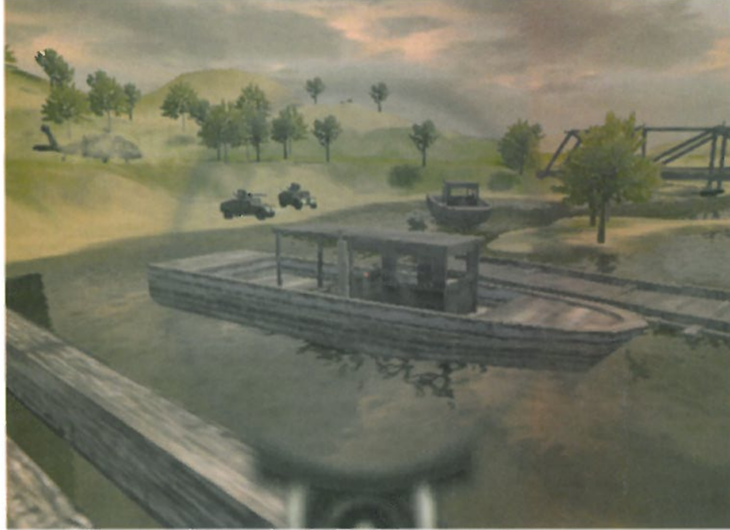
Como se te escape una ventosidad en el reducido espacio de un Black Hawk, puede que tus compis decidan dejarte solo.



INFORMACIÓN ADICIONAL

QUE FLUYA LA COOPERACIÓN

En las misiones cooperativas para cuatro jugadores con vehículos, tus compañeros de carne y hueso compartirán cabina contigo en el interior del Black Hawk, o bien se sentarán en los bancos laterales de un Little Bird. Por lo que se refiere a los Humvees, cada uno irá en el suyo, a los mandos de la ametralladora montada en el techo.



Los reflejos del agua parecen casi reales.



Tras una explosión, los cuerpos vuelan por los aires.

En el modo multijugador podrás elegir el vehículo, la hora del día, las armas y la munición disponible

rán también modos multijugador a bordo de vehículos en los que sólo dispondrás de las armas que monten los helicópteros y los Humvees con los que recorrerás unas rutas preestablecidas por algunos de los mapas. También podrás configurar a tu antojo las opciones multijugador, y elegir el vehículo, la hora del día, las armas y la munición disponible que necesites para cumplir tu misión.

Uno de los planes más interesantes que Novalogic tiene en mente consiste en disfrutar de partidas *on line* vía Xbox Live con más de 16 jugadores. «Nuestra ambición es la de ver a 50 jugadores disfrutando juntos de una partida Live», explica Beer en referencia a las intenciones de Novalogic de cara a los futuros títulos para Xbox de la franquicia. «Todavía está por ver si tendremos que parchear nuestro sistema de servidores de NovaWorld con permiso de Microsoft. No afirmo que lo llevemos a cabo con *Black Hawk Down*, pero tal vez sí con nuestro siguiente título. La tecnología está en nuestras manos. También pretendemos que los usuarios de PC puedan coincidir con los jugadores de Xbox en nuestros servidores». Desde luego, ambición no les falta, y está claro que comparten el modelo actual de Microsoft para Xbox Live.

Aunque se trata del primer juego de Novalogic para Xbox, todo apunta a que, si goza del éxito que todos esperamos, vendrán muchos más a continuación. Según parece, la secuela para PC de *Black Hawk Down, Team Sabre*, también dará el salto a Xbox, casi a continuación de la primera entrega. Esperamos también que el nuevo juego de guerra de Novalogic, *Joint Operation*, acabe por rendirse a los encantos de Xbox tarde o temprano.

Nos complace anunciar, además, que Novalogic ha prometido pasarnos una versión de prueba de *Delta Force: Black Hawk Down* para nuestro disco de portada, de modo que podréis comprobar cuan excelente es este shooter antes de Navidad. La espera se nos va a hacer eterna...



INFORMACIÓN ADICIONAL

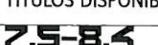
EN EL PUNTO DE MIRA

Tu arma estándar incorpora una mira que amplía muy poco la imagen, pero lo suficiente para cubrir la zona hacia la que mires. Si optas por utilizarla, tu precisión mejorará muchos enteros. Y más todavía si te agachas o disparas desde la posición de cuerpo a tierra.



PUNTUACIÓN

8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.



7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
10 // 10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



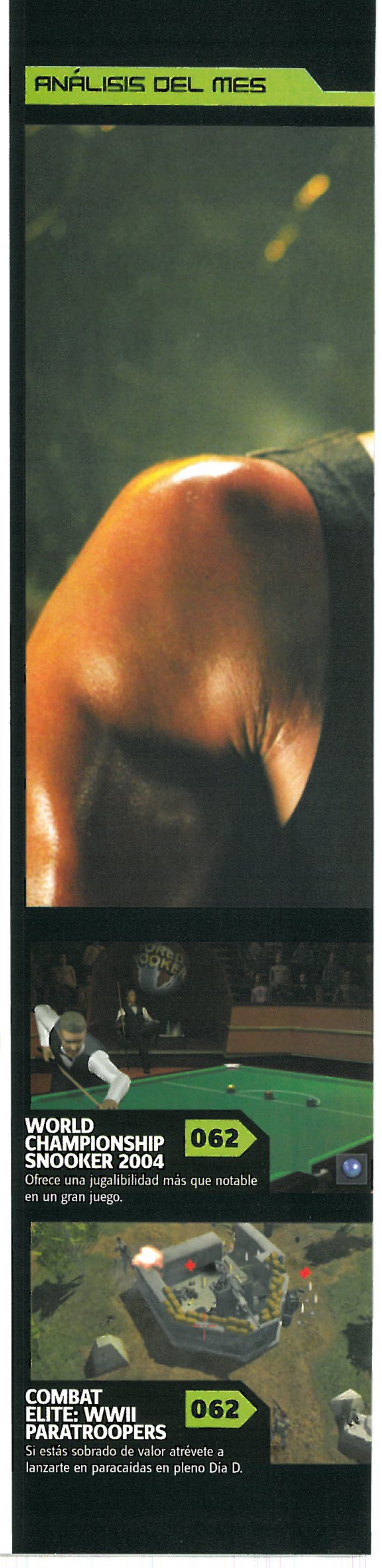
EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.

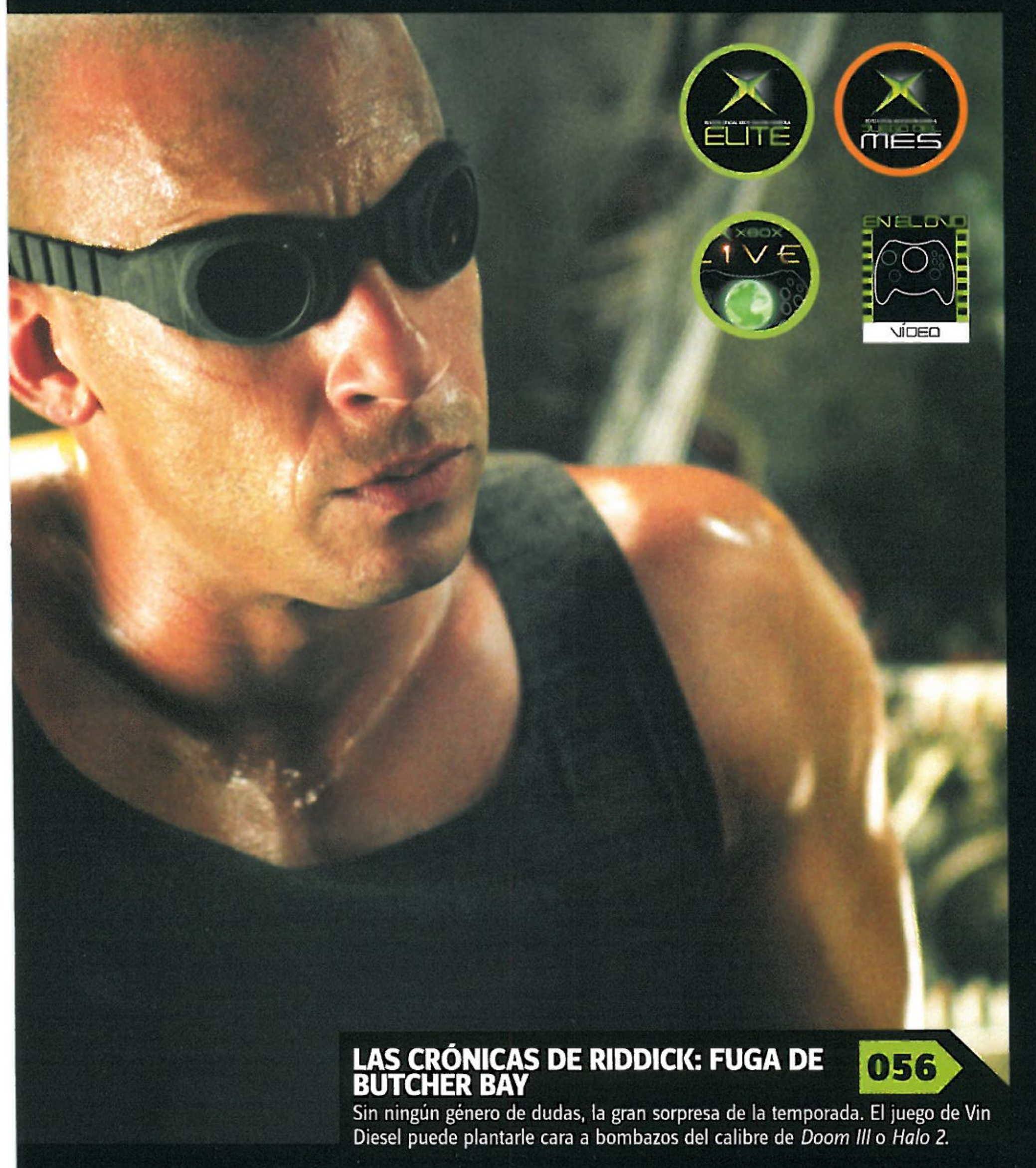


VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.



DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.





LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY

056

Sin ningún género de dudas, la gran sorpresa de la temporada. El juego de Vin Diesel puede plantarle cara a bombazos del calibre de *Doom III* o *Halo 2*.



SPIDER-MAN 2

064

A esto se le llama sacarle rendimiento a una franquicia. Si la peli está sorprendentemente bien, el juego no se queda ni mucho menos atrás.



PSI-OPS

062

Podría haber sido un juego de acción más si no fuese por ese sutil toque que le otorga las habilidades psíquicas de su protagonista.



CATWOMAN

068

¿Crees haber visto una linda gatita? Pues sí, tus ojos no te han engañado, y tal vez se te salgan de las orbitas con los sexys movimientos de la Hale Berry virtual.



RICHARD BURNS RALLY

068

Probablemente el juego de rallies más realista del mercado, y por ello, uno de los más difíciles que hemos probado. Te hará sudar tinta...



SHELLSHOCK NAM' 67

068

Se aproxima una avalancha de juegos basados en la guerra de Vietnam y este es uno de los primeros. Experimenta uno de los conflictos más terribles.

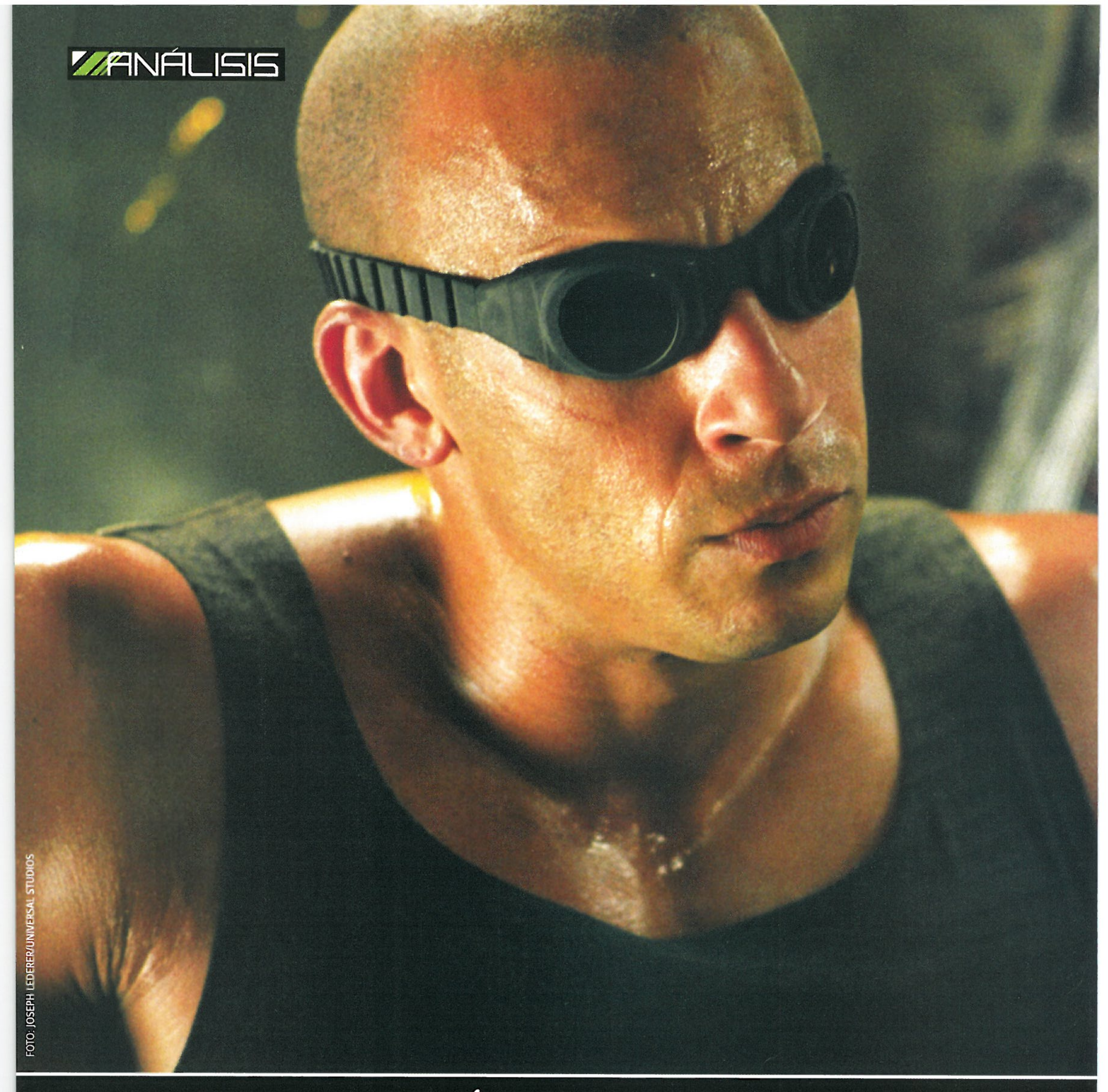


FOTO: JOSEPH LEDERER/UNIVERSAL STUDIOS

LAS CRÓNICAS DE RIDDICK™ FUGA DE BUTCHER BAY





Los guardias robot siempre son un problema. Si se puede, mejor evitarlos.









UN ADELANTO

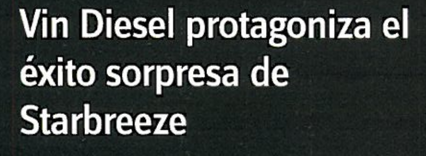
Vin Diesel encarna a su personaje cinematográfico más popular en un shooter en primera persona que derriba convenciones con tanta seguridad como el protagonista con sus enemigos.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **STARBREEZE STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.RIDDICKGAME.COM**
PEGI: **+18**

HAY MUCHOS puntos de vista desde los que valorar un juego, pero uno de los más reveladores consiste en comprobar si la ilusión creada se rompe en algún momento por culpa de las reglas del diseñador. Es decir, esas situaciones en las que se intenta algo que, desde un punto de vista lógico, debería funcionar, pero que no lo hace. Simplemente por eso, porque es un juego. Cosas como intentar caminar más allá de un umbral determinado protegido por una barrera tan *infranqueable* como una pequeña caja o cualquier otro objeto absurdo, o el clásico recurso de esperar a que pasen unos segundos para que un enemigo alertado de la presencia del jugador vuelva a su rutina como si éste hubiera dejado de existir. No hace falta poner nombre a esos ejemplos porque, en muchos casos, son ya convenciones en determinados géneros.

La ausencia de ese tipo de convenciones y limitaciones es uno de los rasgos distintivos de *Las Crónicas de Riddick: Fuga de Butcher Bay*. No vamos a decir que no hay ni un solo ejemplo en la línea de los anteriores, pero desde luego hay que buscarlos con lupa. La aventura interactiva -y ésta es la denominación que mejor le cuadra- protagonizada por Vin Diesel hace gala de una solidez inusual en todos y cada uno de sus aspectos. Desde el apabullante acabado gráfico -que lo sitúa en el primer puesto del catálogo Xbox- a la consistencia y verosimilitud del mundo de juego. Pasando por la habilidad con la que el desarrollador Starbreeze ha sabido combinar la variedad de mecanismos de juego con las necesidades de una historia, a tenor de lo que parece, muy superior al de la película con la que comparte título. Y terminando por la notable interpretación de los actores, el indiscutible carisma de Vin Diesel como personaje de videojuego y el fenomenal instinto del que ha hecho gala Starbreeze para estructurar una aventura -en torno a la decena de horas- en la que no decae el ritmo en ningún momento. Vamos, unas de esas historias que engan- »



Vin Diesel protagoniza el éxito sorpresa de Starbreeze

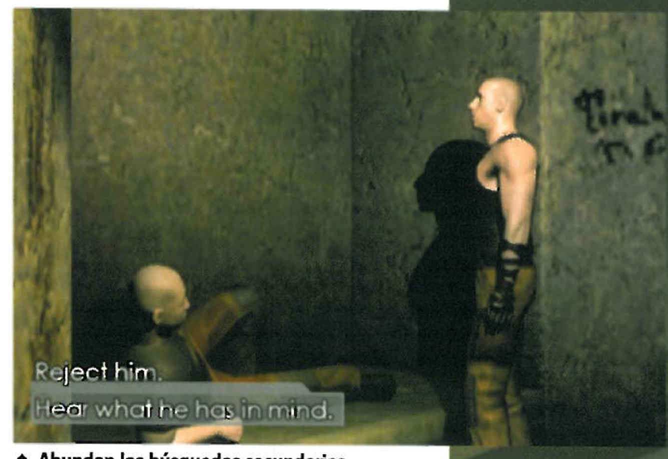






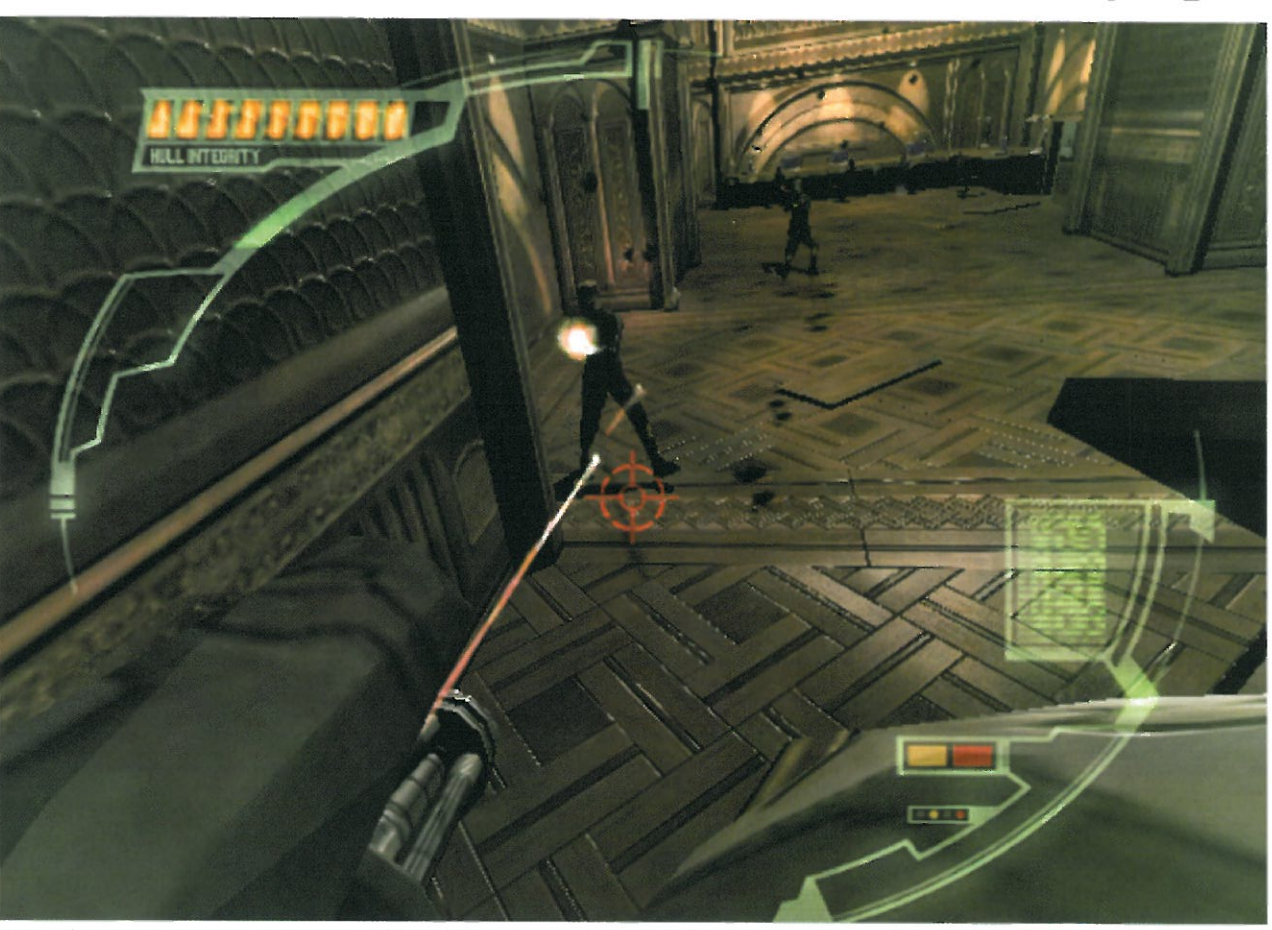
chan desde el principio, sabe dosificar sus muchos y numerosos ganchos y conduce al jugador *in crescendo* hasta un emocionante final. Starbreeze no cuenta con un gran bagaje a sus espaldas, pero con este título se ha colocado en primera línea de juego. De hecho, los únicos juegos que se nos ocurre pueden competir con el de los desarrolladores suecos en los próximos meses son *Halo 2* y, quizás, *Doom 3*. Así de alto vuela Starbreeze.

Parte de ese éxito reside en el impresionante aspecto visual del juego. Utilizando un engine gráfico propiedad de Starbreeze, *Las Crónicas de Riddick* emplea a fondo una tecnología conocida como *normal mapping*, que consiste, en pocas palabras, en iluminar modelos de personajes con pocos polígonos como si se tratara del mismo modelo mucho más definido. Eso, junto al empleo de otras técnicas más comunes como el sombreado por píxel y la iluminación dinámica, es lo que termina por dar al juego un aspecto tan realista. Las texturas aparecen cargadas de detalle y relieve, los modelos son los más convincentes que hemos visto hasta ahora en ningún juego, las animaciones de movimiento son realistas y notables en la mayoría de los casos -exceptuando algunas de las criaturas del juego- y las faciales están dotadas de una gran expresividad. Pero es sobre todo el increíble trabajo de iluminación el que otorga un *look* único al juego que sólo puede compararse con el mencionando *Doom 3*, basado en otro engine de características similares. El resultado puede apreciarse perfectamente en las capturas de este artículo, pero lo más sorprendente es la fluidez con la que Xbox maneja la carga gráfica del juego. No hay parones apreciables, aunque abundan los tiempos de carga que se mueven en el



Abundan las búsquedas secundarias.

Starbreeze no cuenta con un gran bagaje, pero con este título se ha colocado en primera línea de juego



Uno de los momentos más exuberantes del juego. Tras haber pasado las de Caín contra los brutos mecánicos, Riddick tiene la oportunidad de controlar a uno de ellos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

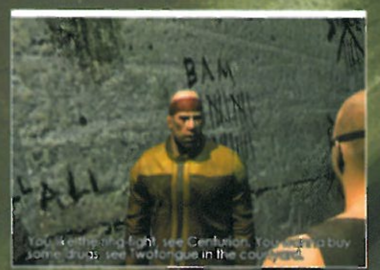
ÉXITO COMERCIAL
El juego fue lanzado en el mercado estadounidense antes del estreno de *Chronicles of Riddick* y ha causado un gran impacto entre público y crítica. De hecho, su éxito comercial ya ha tenido como consecuencia el anuncio de una conversión a PC y se rumorea insistentemente el de otra a PS2. Lo que sí podemos aseguraros es que en los planes de Starbreeze figura la realización de una trilogía completa basada en el personaje.

TORTAZOS Y GUANTAZOS
El sistema de combate es tan accesible como efectivo. Con el gatillo izquierdo se bloquea. Con el derecho se golpea y es el movimiento de la palanca izquierda lo que determina la clase de golpe.

TIGON STUDIOS
Se trata del estudio de videojuegos creado por Vin Diesel, reconocido seguidor de esta forma de entretenimiento y que ha debutado de la mejor manera posible con *EFBB*. Parece ser que Tigon ha participado en labores de consulta de guión y que el propio actor ha tomado parte en las decisiones sobre el diseño del juego.

SALTA AL RING ¿Por las buenas o por las malas? La elección es tuya.

Estamos en la segunda zona de seguridad. El objetivo es vernos las caras con Abbot, el guardia del primer nivel con el que Riddick ya ha tenido algún encontronazo. ¿Cómo llegar a él? Puedes comprar drogas y dejar que te pillen en un cacheo rutinario, o combatir en el ring hasta llegar a él.


Pudiendo elegir, nos decantamos por la opción más violenta. Nos vemos en el ring, esto..., en el círculo amarillo.


Para llamar la atención de Abbot hay que combatir. El problema es que sólo hay una estación médica en las cercanías.


Puedes emplear las armas de las que dispones. En estos combates, nadie pelea limpio.


Y aquí estamos. En una habitación sin vigilancia y con Abbot deseando cobrarse la revancha por el estropicio.

↑ Estos bichos tienen la fea costumbre de apartarse de la luz para atacar.



↑ Los combates son de los pocos momentos en los que el jugador ve el interfaz en pantalla.

límite -en torno a los 10 segundos- para no inmiscuirse en el ritmo de juego. Pero, con todos los elogios que pueden verterse sobre la habilidad de Starbreeze para crear un motor gráfico de última generación, éste no deja de ser el envoltorio de un juego igualmente brillante en términos de jugabilidad y narración interactiva.

Como es sabido, *Las Crónicas de Riddick: Fuga de Butcher Bay* es una precuela de *Picth Black*, la película que presentó al personaje y proporcionó a la estrella del cine de acción Vin Diesel su primer éxito. *The Chronicles of Riddick*, a secas, es la secuela cinematográfica que acaba de estrenarse. En *Pitch Black*, Riddick era un peligroso reo que unía fuerzas con sus captores para escapar de un planeta hostil al que habían ido a parar tras un accidente. Starbreeze ha escogido la fórmula del *flashback* para desarrollar una historia anterior a ambas, en la que Riddick debe escapar de la formidable e inhumana prisión de Butcher Bay. Una fuga en la que obtendrá esos ojos que le permiten ver en la oscuridad y que encaja perfectamente con la imagen y la historia del personaje que »



↑ El estudio de videojuegos de Vin Diesel ha participado.



↑ La clave de los gráficos se llama normal mapping.

MIS PRECIOSOS OJOS >> Nada es gratis, y menos en Butcher Bay.

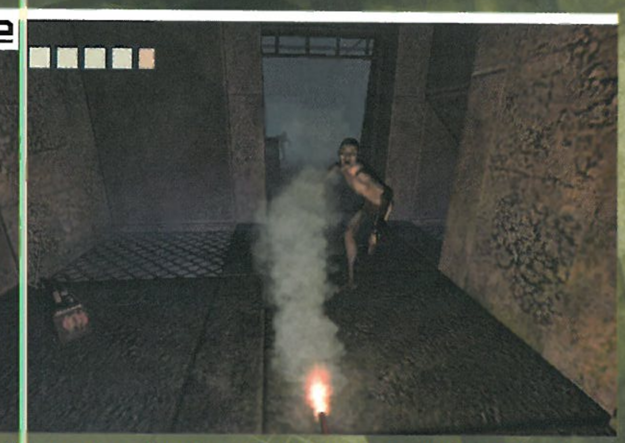
En ambas películas, Riddick enseña unos resplandecientes ojos que le permiten ver en la oscuridad, motivo por el que siempre lleva unas gafas oscuras para protegerlos. Starbreeze relata en el juego cómo los adquirió.

1



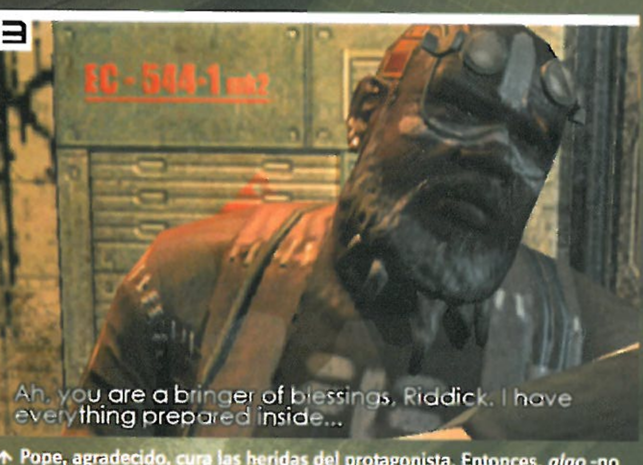
↑ Riddick se abre camino a través de las cloacas infestadas de mutantes. La linterna de la escopeta está a punto de agotar la batería.

2



↑ Tras encontrar a Pope Jones, éste le promete un regalo si recupera la caja negra. Sin linterna, Riddick debe apañárselas con bengalas.

3



↑ Pope, agradecido, cura las heridas del protagonista. Entonces, *algo* -no vamos a estropear el suspense- sucede. *Voilà*. Ojos nuevos.

4



↑ A partir de este momento, y presionando la palanca derecha, se hace la luz para nuestro protagonista.

>> INFORMACIÓN ADICIONAL

>> ARMA REGLAMENTARIA
Aunque el acceso a las armas de los guardias está limitado, Riddick puede hacerse con alguna de ellas en ciertos momentos. Por ejemplo, un prototipo que el jugador encuentra -sin ADN codificado- y que no funciona del todo bien. Sólo dispara ráfagas cortas y el indicador de munición está roto. En otros momentos, el protagonismo se lo reparten la clásica escopeta, una pistola tranquilizante y, sobre todo, cuchillos, llaves para válvulas y los diestros puños de Vin Diesel.

>> VARIEDAD DE PERSONAJES
Convictos, guardias de diverso pelaje y poder ofensivo -algunos en trajes mecanizados que parecen *mechs*-, funcionarios, mutantes y diversos tipos de criaturas es la variada oposición a la que se enfrenta Riddick. Variada también por la impecable caracterización visual e interpretativa de cada uno de los personajes, especialmente en lo que concierne a la población reclusa. No hay dos convictos iguales, y la mayoría de ellos tiene su pequeña historia detrás.

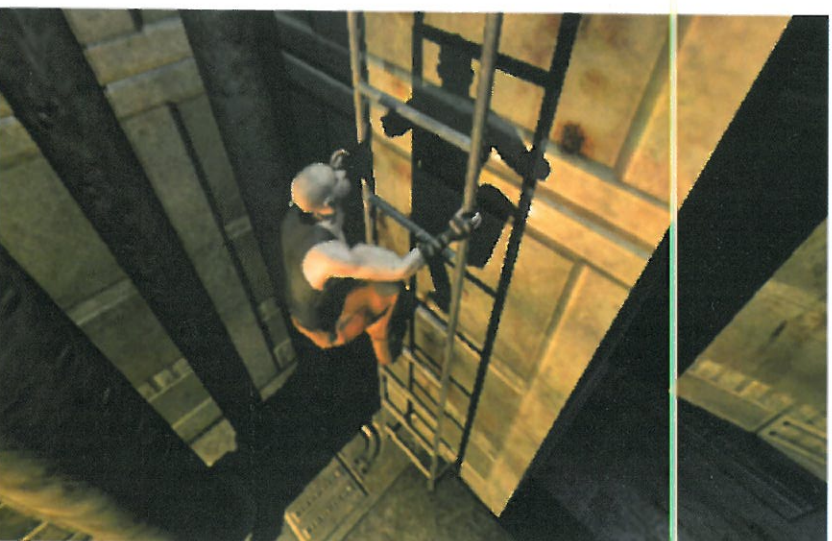
>> LOS TRAJES DEL PROTA
Entre las múltiples situaciones del juego no faltan los momentos para disfrazarse. En una ocasión, el jugador acaba en los vestuarios de los guardias y allí puede robar uno de sus uniformes y vestirlo para pasar desapercibido. Más adelante, tendrá la ocasión de echarle mano a uno de esos potentes brutos mecanizados estilo *mechs* y vengarse de los agravios sufridos.

Las armas de los guardias están codificadas mediante ADN para que los presos no puedan utilizarlas

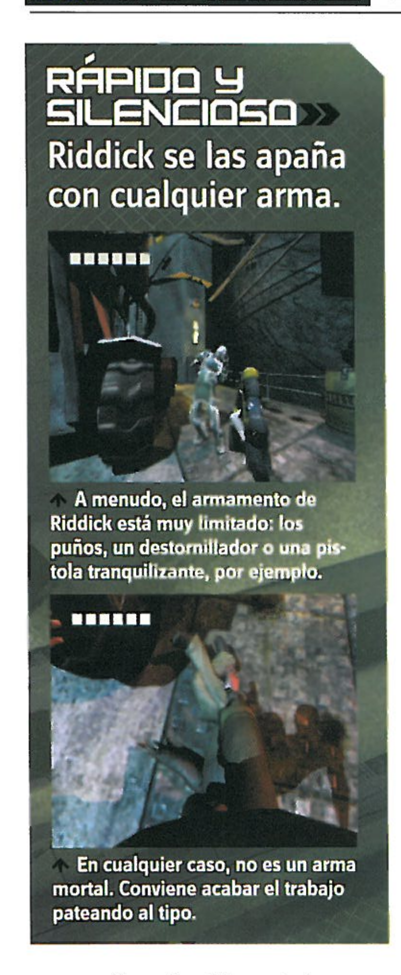
>> presentaba Pitch Black. Butcher Bay está estructurada en tres grandes áreas que corresponden con los distintos niveles de seguridad y constituyen algo más de 30 niveles de juego.

Starbreeze ha tomado unas cuantas decisiones arriesgadas en el diseño del juego, casi todas ellas en relación con las convenciones de los shooters en primera persona y de las licencias cinematográficas. No es frecuente *esconder* a un protagonista más que conocido bajo una perspectiva en primera persona, aunque la proyección de su inconfundible sombra acompañe al jugador en todo momento. Tampoco lo es basar un shooter en primera persona en una jugabilidad tan variada como la de *Las Crónicas de Riddick* y relegar lo que es acción pura y dura escopeta en mano a poco más del cincuenta por ciento del juego, aproximadamente. Ni que algunas características del personaje evolucionen a lo largo de la historia -Riddick adquiere la capacidad de ver en la oscuridad con el juego ya avanzado y va mejorando su resistencia y nivel de salud a lo largo de la historia-. Son rasgos que tiene un precedente claro en los juegos de la serie *Deus Ex*, pero lo cierto es que la estructura de Riddick recuerda considerablemente a la de otro hito reciente como es *Los Caballeros de la Antigua República*. Especialmente en lo que concierne a la forma de plantear las misiones secundarias y la variedad de caminos que éstas permiten seguir hasta alcanzar el objetivo final. Un buen ejemplo es la forma en que Riddick busca enfrentarse a Abbot, el guardia que domina el cotarro en el primer nivel de seguridad -véase recuadro *Salta al ring*-. Hay dos caminos, uno significativamente más violento que el otro y ambos suponen cumplir con un cierto número de misiones secundarias. Además, comenzar un camino no excluye pasarse al otro cuando resulte conveniente. Aquí, como en muchos otros momentos del juego, la decisión está en manos del jugador.

De hecho, a Riddick el calificativo de shooter en primera persona se le queda bastante corto. Hay grandes dosis de interacción con otros personajes excelentemente caracterizados y numerosas ramificaciones de la historia principal. También abundantes dosis de sigilo necesarias por la escasez de armas de fuego disponibles en el juego. Un aspecto que >>



↑ **Para algunas acciones, la cámara cambia a tercera persona.**



RÁPIDO Y SILENCIOSO

Riddick se las apaña con cualquier arma.

A menudo, el armamento de Riddick está muy limitado: los puños, un destornillador o una pistola tranquilizante, por ejemplo.

En cualquier caso, no es un arma mortal. Conviene acabar el trabajo pateando al tipo.



Sin duda, uno de los mejores títulos de todo el catálogo Xbox. Y no sólo por sus gráficos.

podía ser discutible *a priori*, pero que cobra todo su sentido dada la ambientación en una cárcel de máxima seguridad y la forma en que se desarrollan los acontecimientos. Hay ideas y elementos originales, como el que las armas de los guardias estén codificadas mediante ADN -de forma que los presos no puedan utilizarlas-, el combate a tortazo limpio en primera persona, principal método de supervivencia del protagonista durante buena parte de la aventura, o la ausencia de un interfaz visible en pantalla -exceptuando el indicador de vida en los combates-. La jugabilidad abarca también, y en dosis perfectamente calibradas, exploración, aventura y, por supuesto, una acción que casi siempre es vibrante gracias a la excelente progresión de la historia. Cada uno de los intentos de fuga resulta más emocionante que el anterior, y el obligado paso al siguiente nivel de seguridad no hace sino subir las apuestas para el protagonista. Vin Diesel es un gran acierto como tal. No sólo porque la inexpresividad del personaje haga aún más verosímil su recreación poligonal, sino por la formidable voz del actor y la convicción con la que da vida a un personaje verdaderamente de película. Hay también una excelente IA que da soporte a todo lo anterior y se muestra tanto en los combates como en la forma en que los personajes se relacionan con el protagonista. Al contrario que otros títulos también muy narrativos, Riddick huye de las secuencias prefijadas para hacer progresar la acción, y aprovecha esa IA para sacar adelante situaciones. Pero si hay que destacar un solo aspecto de *Las Crónicas de Riddick*, nos quedamos con la aplastante lógica con la que progresa la historia y va ofreciendo con una naturalidad pasmosa distintas formas de jugar y distintas elecciones para el protagonista. Por encima de todos sus méritos tecnológicos, eso es lo que termina por convertir a Riddick en uno de los espectáculos interactivos de la temporada.

El calificativo de shooter en primera persona se le queda bastante corto

Estamos en el tercer nivel de seguridad. El más chungo.



POTENCIAL
Si esto no es poner Xbox al límite, poco le falta.

ESTILO
Iconografía propia, gráficos de infarto y un Vin Diesel mucho más apropiado como personaje de videojuego que cinematográfico.

ADICCIÓN
Vibrante ritmo y excelente planificación. No es de esos títulos que aburren antes de terminar.

LONGEVIDAD
Una campaña respetable de unas doce horas a la que se puede sacar mucho partido.

LO MEJOR
- GRÁFICOS
- VARIEDAD DE JUEGO
- VIN DIESEL
- IA
- GUIÓN

LO PEOR
- FRECUENTES TIEMPOS DE CARGA
- NO HAY MULTIJUGADOR

RESUMEN
De lo mejorcito que se ha visto en Xbox desde el comienzo de su andadura. Un shooter de otra raza que no te puedes perder.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

9.5//10



Wei Lu es la señora de las ilusiones, pero ahora se parece a una chica que el redactor intentó ligarse una vez.

INFORMACIÓN ADICIONAL

ALARMA DE FUEGO
Mover una caja de madera ardiendo junto a otros objetos causará que éstos también prendan. De esta forma es posible iniciar una reacción en cadena masiva sin gastar demasiada energía piroquinética.

FÍSICA MÍSTICA
Existen un total de 13 mini-juegos desbloqueables simplemente encontrando los 13 gnomos de jardín malignos ocultos. La mayor parte de los mini-juegos se basan en la utilización de la física en tiempo real.

DOS IZQUIERDAS
El modo de juego cooperativo se desbloquea al completarse la primera de las misiones. No obstante, es bastante difícil llegar a dominarlo, ya que mientras el Jugador 1 controla el movimiento del personaje, el Jugador 2 se encarga de las armas y poderes.

Diviértete como nunca con el poder de tu mente

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: ESP TEAM
EDITOR: MIDWAY
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE
JUGADORES: 1-2
WEB: WWW.MIDWAYGAMES.COM
PEGI: +18

UN ADELANTO

Juego de acción en tercera persona donde utilizarás poderes mentales para combatir a los terroristas del futuro. Presenta un muy buen motor físico.

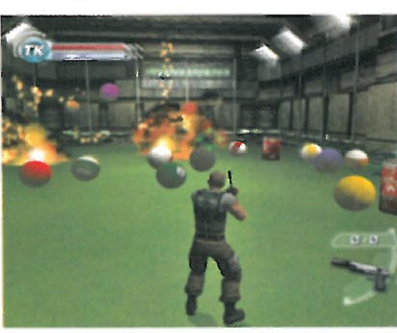
PERIÓDICAMENTE, las editoras de videojuegos lanzan algún que otro título de los que hacen girar cabezas. En este caso, además de girarlas las hace explotar, pero eso claro, ya dentro del mismo juego.

Bromas aparte, lo cierto es que nadie puede pasar con indiferencia ante una Xbox en la que se tenga cargado este juego. Creednos, hemos hecho la prueba, y en todos los casos hemos oído, cuanto menos, varias exclamaciones de asombro. De hecho, *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* es uno de esos títulos que pueden llevar a la compra inmediata de una consola.

No obstante, el juego también tiene sus fallos, aunque no se hacen evidentes hasta haberlo jugado durante varias horas seguidas (prepárate para irte a la cama a las tantas de la madrugada). La verdad, uno de los mayores defectos de *Psi-Ops* es que se agota demasiado pronto, en parte a causa de la adicción que crea esto de poder lanzar a tus enemigos a través de grandes distancias sólo con la fuerza de tu mente, pero también porque el juego en sí es bastante corto.

Psi-Ops narra la historia de Nick Scryer, un operativo entrenado por una corporación secreta llamada Mindgate para utilizar de la forma más letal posible una serie de poderes mentales, o fuerzas PSI. Para qué fin es algo que Nick, quien al principio no recuerda apenas nada de su pasado, tendrá que averiguar.

En efecto, en la piel de Scryer empezamos como un soldado más capturado por el General Krieger, líder de una organización paramilitar llamada El Movimiento. Ésta utiliza a sus prisioneros de guerra como armas suicidas mediante


La piscina PSI es uno de los 13 mini-juegos.



Las marionetas de Jon Leonov son explosivas.



Marchamdo un revuelto de sesos.

TRES MANERAS DE MORIR» Guía del homicidio psíquico para torpes.

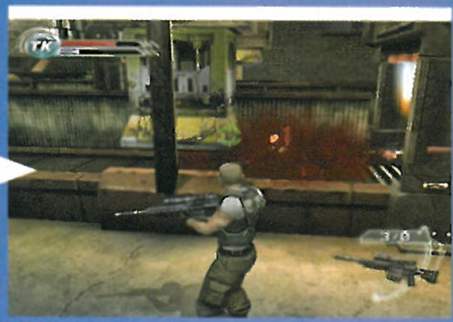
Aquellos con tendencias sádicas disfrutarán con *Psi-Ops*, gracias a las formas casi ilimitadas en las que podemos eliminar a nuestros enemigos. El motor físico en tiempo real convierte a los enemigos en muñecas de trapo, lo cual es incluso más divertido. Cada nivel se ha diseñado incluyendo grandes cantidades de "trampas mortales" con las que diezmar y mutilar a los malos. Aquí os presentamos unas pocas formas de rentabilizar vuestros poderes PSI.



Esta marioneta de carne está de guardia en la cadena de montaje. ¡Esas prensas hidráulicas parecen prometedoras!



Utiliza la telequinesis para estrellar a tu oponente contra una pared y luego úsala de nuevo para colocarlo sobre la cinta de transporte.



La prensa cumple con su objetivo y tu premio es carne suficiente como para montar un puesto de hamburguesas.



El control mental te permite entrar en el cuerpo de cualquier marioneta viviente a tu alcance. ¡Qué vistas!



Pero seamos realistas, ser una marioneta de carne no es tan divertido. Nunca te llevas a la chica y el sueldo es una porquería.



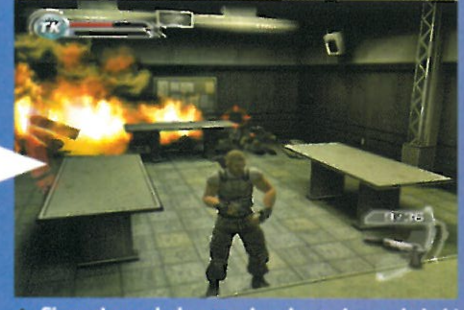
¡Es momento de dejar esta vida! Salta hacia la muerte y tendrás un esbirro menos del que preocuparte.



La piroquinesis sirve en todas partes, no sólo en las ocasiones especiales. Abrasa al primero que asome en la sala.



Cuando todavía este doradito y crujiente, utiliza la telequinesis para arrojarlo sobre sus colegas. ¡*Voilà*! Un cóctel molotov humano.



Si consigues darle a una bombona de gas, la habitación entera estallará en llamas. ¡Peligroso, pero divertido!

» técnicas de control mental, y al parecer anda tras unas piedras descubiertas en la luna a finales de los años 60 y que podrían ser la fuente de las poderosas habilidades psíquicas que demuestran los lugartenientes de Krieger: Jon Leonov, maestro en el control mental; Wei Lu, señora de las ilusiones; Marlena Kessler, experta en jugar con fuego (sin quemarse); Nicolas Wrightson, de penetrante visión remota; y Edgar Barrett, antiguo instructor de Scryer y maestro en el arte de la telequinesis.

De hecho, cada uno de estos jefes finales personifica en cierta forma una de las habilidades con las que contamos para superar las diferentes misiones que se nos irán planteando a lo largo del juego. Al principio no recordamos ninguno de nuestros poderes psíquicos, por lo que tendremos que abrirnos paso a golpe de gatillo a través de la prisión en la que nos han encarcelado nuestros enemigos. Con la ayuda de Sara Blake, una presunta amiga infiltrada en El Movimiento, y a medida que vayamos progresando en el juego, iremos reconstruyendo el rompecabezas de nuestro pasado, y con ello, volveremos a despertar, uno por uno, nuestros poderes mentales.

La forma en que se ha resuelto el hecho de que empezar con las 6 fuerzas PSI haría extremadamente fácil superar el juego es ingeniosa y sirve, además, para irnos entrenando poco a poco en el uso de los controles y en la mejor manera de utilizar y combinar dichas fuerzas. Cada vez que Nick recuerda uno de sus poderes, se produce un salto atrás en el tiempo hasta el momento en que nuestro protagonista se entrenaba en las instalaciones de Mindgate. Tras superar una serie de pruebas básicas en torno al uso del poder en cuestión, la historia continúa en donde se quedó. A partir de ese instante, tenemos una habilidad psíquica más que podemos utilizar a discreción, y en consecuencia, los diseñadores de los niveles pueden aumentar el nivel de dificultad de las fases y añadir algunos obstáculos nuevos.

El principal de nuestros poderes psíquicos es la telequinesis, es decir, la habilidad de elevar y trasladar objetos por el aire. Este poder sirve tanto para golpear sin piedad a nuestros enemigos contra las paredes, como para arrojarles todo tipo de objetos -y algunos de ellos, como los barriles explosivos, son letales de necesidad-.

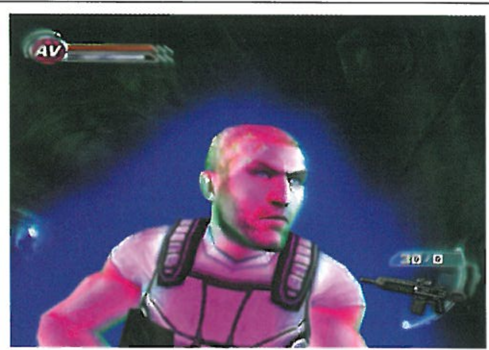
Está claro que para lograr efectos creíbles de levitación de cuerpos, y controlar los niveles de daño y destrucción en función de la altura e ímpetu con el que lanzamos los objetos, es necesario contar con un sólido motor físico. De este apartado se cuida Havok, el solvente sistema utilizado por títulos como *Deus Ex: Invisible War* o el mismísimo *Half-Life 2*. Con estas credenciales, y gracias a modelos de personajes creíbles, texturas cuidadas, efectos de iluminación adecuados, animaciones correctas y un buenísimo sistema de partículas, el juego funciona a la perfección tanto en el apartado gráfico como en el capítulo de la jugabilidad.

Resulta extremadamente satisfactorio comprobar cómo los cuerpos de los esbirros enemigos responden de forma realista a todas las torturas a las que los sometemos, desde lanzarles pequeños cajones de madera hasta aplastarlos con grandes pedruscos, desde controlar su

Cuando tengas el control de una mente, puedes forzar a su propietario



No temas la piroquinesis de Marlena, ¡mejor huye del enorme láser!



La visión del aura te permite ver a los invisibles.



Sólo quiere saludarte... y sorberte los sesos.

HACIENDO SURF

Surf telequinésico en tres sencillos pasos

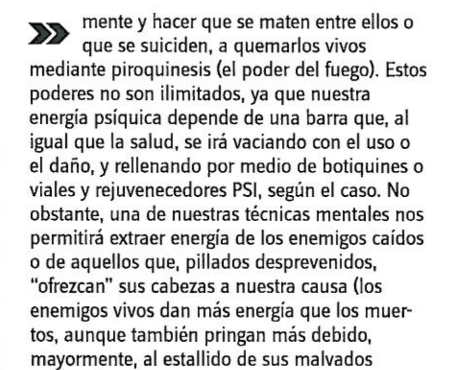
Surfear gracias a la telequinesis es más que un truco barato. Una vez se domina, puede usarse para salvar abismos y pisos peligrosos.



Primero, encuentra un objeto lo bastante grande como para flotar sobre él.

Apunta al objeto y activa la telequinesis.

Entonces te moverás con el objeto.



mente y hacer que se maten entre ellos o que se suiciden, a quemarlos vivos mediante piroquinesis (el poder del fuego). Estos poderes no son ilimitados, ya que nuestra energía psíquica depende de una barra que, al igual que la salud, se irá vaciando con el uso o el daño, y rellenando por medio de botiquines o viales y rejuvenecedores PSI, según el caso. No obstante, una de nuestras técnicas mentales nos permitirá extraer energía de los enemigos caídos o de aquellos que, pillados desprevenidos, "ofrezcan" sus cabezas a nuestra causa (los enemigos vivos dan más energía que los muertos, aunque también pringan más debido, mayormente, al estallido de sus malvados cerebros).

El estudio de desarrollo, ESP Team, y su editora, Midway, han querido dar un enfoque nuevo y adulto a un título de acción en tercera persona que transmite en todo momento una sensación de gran producción. Excepto en circunstancias muy puntuales en las que se produce alguna contaminación entre cuerpos físicos (el llamado *clipping*), el motor gráfico y el sistema de cámara cumplen a la perfección con lo que se les exige en todo momento.

Pero, lo decíamos al principio, *Psi-Ops* es una aventura excesivamente breve. Por un lado, eso es bueno, porque hacia las últimas fases la novedad de los poderes PSI se va agotando, y no es que cansen, pero ya no divierten como al principio. Y sí, a lo largo del juego podemos ir desbloqueando algunas misiones extra (muy simplonas) y modos de juego alternativos (pelea contra los jefes, modo *arcade* o juego cooperativo), pero ninguno de ellos hace demasiado para aumentar la longevidad de *Psi-Ops* más allá de las 15 ó 20 horas. Si tenemos en cuenta que la historia principal se desarrolla en tan solo 4 ó 5 horas (suponiendo que no nos maten nunca), está claro que se trata de un juego corto incluso para lo que estamos acostumbrados a ver últimamente.

Y a pesar de todo, y gracias a sus numerosas virtudes y al mimo que transpira en todos sus detalles, *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* es sin duda uno de los mejores juegos de acción en tercera persona disponibles para Xbox, y uno de los mejores y más originales títulos del año sobre cualquier plataforma.





¿No llegas a esa arma? Utiliza la telequinesis para acercártela.

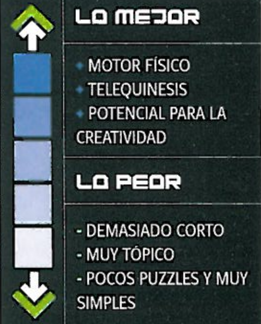
XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Con su motor físico y su sistema de partículas, hay mucho lugar para improvisar y disfrutar.

ESTILO
El juego se ha construido mezclando ideas procedentes de fuentes diversas.

ADICCIÓN
Te lleva peligrosamente a quererlo jugar a toda costa, a todas horas, hasta habértelo acabado...

LONGEVIDAD
...lo cual no tardará mucho en suceder. El modo cooperativo, aporta diversión extra.



LO MEJOR
- MOTOR FÍSICO
- TELEQUINESIS
- POTENCIAL PARA LA CREATIVIDAD

LO PEOR
- DEMASIADO CORTO
- MUY TÓPICO
- POCOS PUZZLES Y MUY SIMPLES

RESUMEN
A la espera de que aparezcan más títulos que abunden en el tema psíquico, se erige en el mejor exponente.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.9 // 10



wap.videosentumovil.com

CONECTA YA TU MÓVIL A WAP.VIDEOSENTUMOVIL.COM

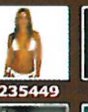
PANTALLAS COLOR

Envía la palabra clave **COL** seguida de un espacio y el código al **5011**

















3235452 · 3235451 · 3235450 · 3235449 · 3235448 · 3235447 · 3235446 · 3235445 · 3235444 · 3235443 · 3235442 · 3235441

3235440 · 3235439 · 3235438 · 3235437 · 3235436 · 3235435 · 3235434 · 3235433 · 3235432 · 3235431 · 3235430 · 3235429

3235428 · 3235427 · 3235426 · 3235425 · 3235424 · 3235423 · 3235422 · 3235421 · 3235420 · 3235419 · 3235418 · 3235417

3235416 · 3235415 · 3235414 · 3235413 · 3235412 · 3235411 · 3235410 · 3235409 · 3235408 · 3235407 · 3235406 · 3235405

3235404 · 3235403 · 3235402 · 3235401 · 3235400 · 3235399 · 3235398 · 3235397 · 3235396 · 3235395 · 3235394 · 3235393

3235392 · 3235391 · 3235390 · 3235389 · 3235388 · 3235387 · 3235386 · 3235385 · 3235384 · 3235383 · 3235382 · 3235381

3235380 · 3235379 · 3235378 · 3235377 · 3235376 · 3235375 · 3235374 · 3235373 · 3235372 · 3235371 · 3235370 · 3235369

3235368 · 3235367 · 3235366 · 3235365 · 3235364 · 3235363 · 3235362 · 3235361 · 3235360 · 3235359 · 3235358 · 3235357

3235356 · 3235355 · 3235354 · 3235353 · 3235352 · 3235351 · 3235350 · 3235349 · 3235348 · 3235347 · 3235346 · 3235345
























Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP y pantalla en color. Consulte el manual de su móvil. Más información en www.exwap.com

JUEGOS



¿Eres capaz de sobrevivir en un castillo lleno de monstruos? Descárgatelo y comprueba si eres tan valiente como dices...Descarga ya Castle Nasty.

Nokia 7650, 3650, N-GAGE, 3100, 3200, 3300 ,5100, 6100, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i SHARP GX10, GX10i, GX20, GX30 MOTOROLA T720

3235545



Lucha con tus propios puños contra los diabólicos enemigos que encontrarás en tu camino. Golpealos a todos !!! Descarga Jonny Fist.

Nokia N-GAGE, 3100, 3200, 3300, 3650, 5100, 6600, 6100, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650 SHARP GX10, GX10i, GX20, GX30 MOTOROLA T720

3235546

Acción de alto octanaje. Conduce y mejora tu vehículo... Demuestra que eres el mejor... el más rápido...descarga ya Supercharged.

Nokia 7650, 3650, N-GAGE, 3100, 3200, 3300, 3510i, 6100, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i SHARP GX10, GX10i, GX20, GX30 MOTOROLA T720

3235547

Envía la palabra clave **JUEGO** seguida de un espacio y el código al **5011**

TONOS

ARTISTA	TITULO	MONO	POLI
aventura	obsession	3235489	3235503
bebe	malo	3235490	3235504
aleks syntek	duele el amor	3235491	3235505
cafe quijano	dame de esa boca	3235492	3235506
pastora	la lola	3235493	3235507
cafe quijano	sirvame una...	3235494	3235508
flip and fill	discoland	3235495	3235509
the corrs	summer sunshine	3235496	3235510
avril lavigne	don't tell me	3235497	3235511
david bisbal	oye el boom	3235498	3235512
antonio orozco	quiero ser	3235499	3235513
outkast	roses	3235500	3235514
anastacia	sick and tired	3235501	3235515
ozone	dragostea din tei	3235502	3235516

Envía la palabra clave **PO** seguida de un espacio y el código al **5011**

POLIFÓNICOS · MONOFÓNICOS

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con Tonos Polifónicos. Consulte el manual de su móvil. Más información en www.exwap.com

TONOS REALES




VACA 3235517 · PERRAZO 3235518

TANQUE 3235519 · MONO 3235520

ARMA 3235521 · CUCO 3235522

el equipo a	3235523
monstruo	3235524
sirena de ambulancia	3235525
pistola laser	3235526
super-eructo	3235527

Envía **LG** seguida de un espacio y el código al **5011**

Nokia 3650 6600 Sony Ericsson P800 P900

DIBUJOS

















3235488 · 3235487 · 3235486 · 3235485 · 3235484 · 3235483 · 3235482 · 3235481 · 3235480

3235479 · 3235478 · 3235477 · 3235476 · 3235475 · 3235474 · 3235473 · 3235472 · 3235471

3235470 · 3235469 · 3235468 · 3235467 · 3235466 · 3235465 · 3235464 · 3235463 · 3235462

Envía la palabra clave **SAP** un espacio y el código al **5011**

Motorola · Nokia · Samsung · Siemens · Sony Ericsson

PANTALLAS DINAMICAS













3235327 · 3235328 · 3235329 · 3235330 · 3235331 · 3235332

3235333 · 3235334 · 3235335 · 3235336 · 3235337 · 3235338

3235339 · 3235340 · 3235341 · 3235342 · 3235343 · 3235344

Envía **DIN** seguida de un espacio y el código al **5011**



Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con animaciones GIF. Consulte el manual de su móvil. Más información en www.exwap.com

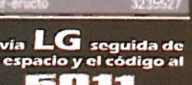
LOGOS



SUZUKI 3235305	3235316
3235306	3235317
3235307	3235318
Audi 3235308	mario bros 3235319
VALENCIA 3235309	FORÇA BARÇA 3235320
momo 3235310	3235321
PACHA 3235311	Bunbury 3235322
3235312	3235323
3235313	3235324
3235314	LINKIN PARK 3235325
HALO 3235315	3235326

Envía la palabra clave **LG** y el código al **5011**

ALERTAS MENSAJE

ALERTA	
superman	3235528
rocky	3235529
james bond	3235530
mision imposible	3235531
los picapiedra	3235532
el bueno el feo y el malo	3235533
counting crows	3235534
50 cent - in da club	3235535
cafe quijano - sirvame...	3235536

Envía la palabra clave **PO** seguida de un espacio y el código al **5011**

Compatibilidad: Ver Tonos Polifónicos





VIDEOS







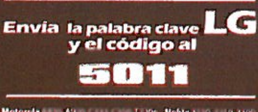

3235537 · 3235538 · 3235539 · 3235540

3235541 · 3235542 · 3235543 · 3235544

Envía **XX** y el código al **5011**



Compatibilidad: Nokia 3650 6600, N-Gage Sony Ericsson P800 P900



Descargar es muy facil

POR SMS

envía un mensaje con la palabra clave seguida por un espacio y el código al

5011



POR TELEFONO

llama al número de pedidos y sigue las instrucciones

806 488 569

Si tiene algún problema con su descarga envíenos un email a exwap@exwap.com o llame a la línea de atención al cliente 902 361 119, y nuestros operadores le aconsejarán. Coste por mensaje: 0,90 (1,04 impuestos incluidos). Logos y Tonos = 2 mensajes. Coste de llamada al 806 488 569 es de 0,90 (1,04 impuestos incluidos) por minuto si llama desde un teléfono móvil y de 0,99 (1,15 impuestos incluidos) por minuto si llama desde un teléfono fijo. Al utilizar este servicio, usted autoriza a exwap a usar y facilitar sus datos a empresas asociadas. Para cancelación envíe un mail a: exwap@exwap.com



El nuevo sistema de combate permite ejecutar una gran variedad de movimientos. Lanza a tus enemigos al aire y golpéalos mientras caen.

INFORMACIÓN ADICIONAL

AM-PM
La franja horaria de Nueva York es de más o menos 20 minutos y existen algunas diferencias en los períodos diurnos. Algunas tiendas estarán abiertas o cerradas dependiendo de la hora y algunas áreas sólo serán accesibles en determinados momentos.

LOCAS CARRERAS
Pulsa el botón *Back* para abrir el mapa de la ciudad. Hay diferentes filtros y uno de ellos muestra las diferentes carreras que nos propone el juego en forma de iconos. Aquí podrás conseguir jugosos puntos Héroe completando estas carreras aéreas o esprintando por fachadas. Si pierdes, te costará algunos puntos conseguidos con esfuerzo, así que aplícate el cuento.

Simplemente, el mejor juego de superhéroes

SPIDER-MAN 2

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	TREYARCH
EDITOR:	ACTIVISION
DISTRIBUIDOR:	PROEIN
LANZAMIENTO:	YA DISPONIBLE
JUGADORES:	1
WEB:	WWW.ACTIVISION.COM/
PEGI:	+12



Métete de lleno en la piel de un superhéroe tan profundo como Spider-Man en esta espectacular secuela al más puro estilo *Grand Theft Auto.*

EL PRIMER *Spider-Man* tuvo bastante éxito entre los jugones, en parte gracias a la buena calidad del desarrollo, y porque hasta entonces ningún otro juego inspirado en el héroe había resultado tan positivo. Pero aquel éxito también estuvo motivado, en gran medida, por el estreno de la primera película. Pues con motivo del estreno de la segunda, Treyarch ha vuelto a repetir la misma fórmula que ya le diera tan buen resultado. ¿Qué mejor momento para sacar la segunda parte del videojuego que aprovechar el tirón comercial de la secuela? Si es que en esto de los videojuegos el *marketing* es igual de importante que un buen desarrollo.

Todo ha sido ampliamente mejorado respecto a la primera parte. Lo que primero llama la atención y dejará boquiabierto a más de uno es la total libertad que tiene Spider-Man para desplazarse por la ciudad de Nueva York. Y cuando decimos total, queremos decir Total de verdad. Es posible escalar cualquier edificio de la ciudad, subir hasta el más alto de los rascacielos y disfrutar de una panorámica estremecedora, para luego dar un salto de ángel, precipitarse al vacío y lanzar una telaraña justo antes de estrellarnos contra el suelo. Todo lo que hemos leído, visto o imaginado sobre Spider-Man lo podremos hacer en el juego. Pero es que, además, la ciudad de Nueva York ha sido calcada al milímetro desde ras de suelo hasta el punto más alto de esta metrópolis. Todos los edificios, parques, detalles, monumentos y callejuelas están aquí, y dotan al juego de una ambientación de lujo que pocos juegos han podido conseguir. Incluso podremos ver la desgraciadamente famosa "Zona Cero" con sus potentes focos iluminando el cielo de la ciudad.



Compra habilidades nuevas y mejorarás tus telarañas.

Nueva York está viva en *Spider-Man 2.* Millones de ciudadanos recorren las calles, cientos de coches circulan por la ciudad, los días y las noches se suceden como en la vida real. Esa magnitud tan extremada tiene un precio, claro. Así que al ser todo tan gigantesco y al no estar dividido el mapa en diferentes zonas de carga -toda la ciudad se carga en memoria »

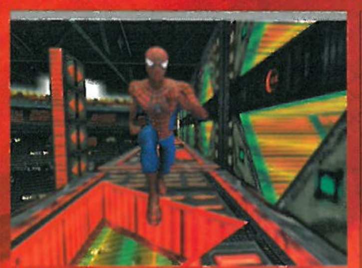
OLIMPIADAS ARÁCNIDAS

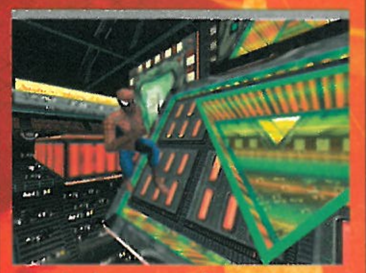
Incluso Spider tiene que trabajar duro para estar en lo más alto.

Apartándose un poco de la línea argumental, en un momento concreto nos encontraremos peleándonos contra el megalomaníaco Quentin Back, alias Misterio. Spider-Man recibirá una invitación para enfrentarse a él en unas extrañas pruebas para ver quién es el mejor.


Beck desafía a Spider-Man a capturar el mayor número de convictos en una gran arena deportiva.


Captura a tus presas de dos en dos y deposítalos en los agujeros de color verde que encontrarás.


Tras derrotarle en la anterior prueba, te retará a una elaborada carrera de obstáculos.

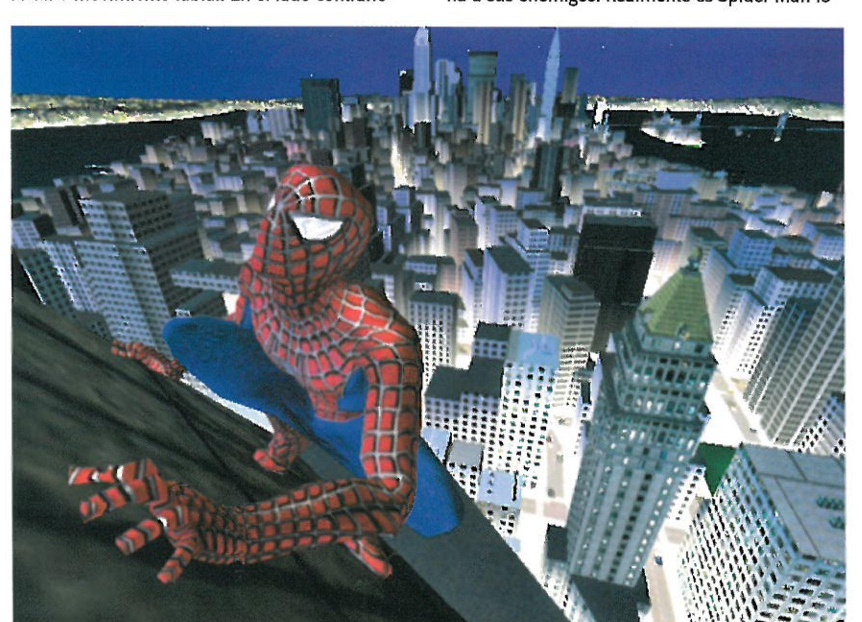

Activa los conmutadores mientras corres por bloques movibles y esquivas los disparos de Beck.


Dos cabezas siempre son mejor que una. Para patearlas, obviamente.


Esta cosa está a punto de explotar, así que espabila.

de golpe- se han tenido que sacrificar cosas. Una de ellas son los polígonos de los peatones y coches -ahora Spider-Man puede aterrizar y moverse por el suelo-, que se han limitado a lo mínimo exigible para que una persona parezca una persona y un coche parezca un coche. ¡Ah! y olvidaos de cualquier expresión facial o movimiento labial. En el lado contrario de la balanza encontraremos un Spider-Man que jamás había resultado tan magnífico. Todas sus animaciones son perfectas, desde los saltos de ángel, pasando por la auténtica e inimitable forma que tiene al balancearse con sus telarañas, o cómo se agarra y trepa por las paredes, para terminar en los golpes y combos que propina a sus enemigos. Realmente es Spider-Man lo que vemos en este juego y no un sucedáneo, y muchas veces nos sorprenderemos a nosotros mismos recorriendo Nueva York salto a salto simplemente para ver al héroe moverse. Lo mismo ocurre con otros personajes importantes tales como Black Cat o el mismísimo Octopus, cuyo movimiento de tentáculos parece sacado directamente de la película.

El héroe que vemos en pantalla es Spider-Man y no un sucedáneo


La ciudad de Nueva York es un gran patio de recreo. Cualquier edificio es escalable.


Los robots de Mysterio son bastante fáciles de eliminar.



Puedes pegarte a cualquier superficie del juego y usarla a tu favor.



Un salto espectacular.



Átalos con tus telarañas para una pelea fácil.

Por desgracia, y a pesar de contar con grandes detalles gráficos, ha habido una cosa que no nos ha gustado nada: el uso de las texturas. Para facilitar las cosas al motor gráfico -y realizar de paso un juego multiplataforma más accesible- han empleado el manido truco de utilizar en las superficies lejanas texturas de bajísima resolución y cambiarlas por otras mejores cuando nos encontramos cerca. Este pequeño truco, que se usa en el 99% de los juegos, no tendría mayores consecuencias si no fuese porque ese *cambio* se nota demasiado. El paso de una textura a la otra se produce, primero, muy de golpe, y segundo, demasiado cerca, dando una horrible sensación cuando nos fijamos. Pero es curioso comprobar cómo un defecto que sería totalmente imperdonable en otros juegos aquí es poco más que una anécdota. Esto es debido a cómo se disfruta contemplando cada salto y balanceo del héroe al recorrer todo Manhattan, y lo que es mejor, cuando consigamos dominar la técnica del balanceo viajaremos a tal velocidad por la ciudad que ese *cambio* se hará casi imperceptible, y todo ello con una tasa de frames que se mantiene constantemente en los 60 sin ninguna ralentización. A los pocos minutos, nos olvidaremos por completo de ese defecto en el motor gráfico y simplemente nos diver-

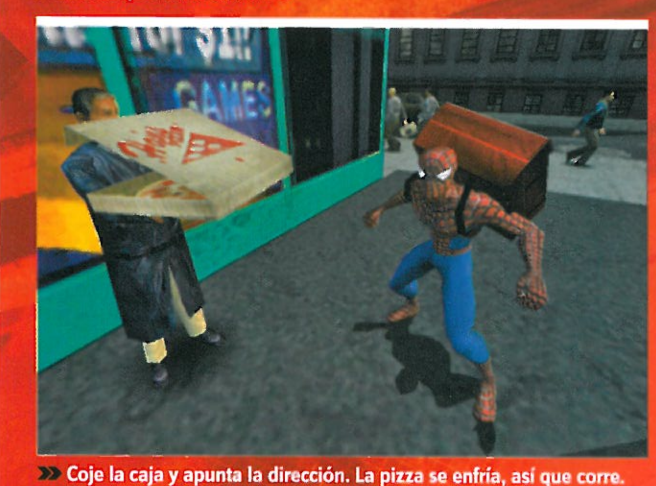


Rhino es fuerte, aunque lento y estúpido. No te costará derrotarle.

SU PIZZA LLEGARÁ EN 20 MINUTOS

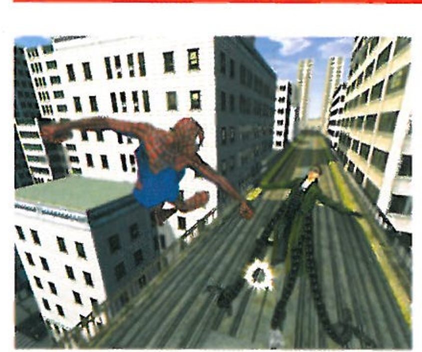
El mejor repartidor de pizzas del mundo.

Después de hablar con el dueño de la pizzería por primera vez, Spider podrá repartir pizzas por la ciudad a cambio de puntos Héroe con unos ajustadísimos tiempos. ¿Quién dijo que un superhéroe sólo tiene que salvar el mundo?



Coje la caja y apunta la dirección. La pizza se enfría, así que corre.

Usa tus habilidades arácnidas para entregar la pizza a tiempo.



Muévete rápido para evitar esos tentáculos.



La Spider-sirena no tuvo mucho éxito, no.

INFORMACIÓN ADICIONAL

SECRETILLOS
Obviamente, la película de Spider no podría quedarse al margen del juego, así que han ocultado unos secretillos. Recoge los 99 iconos secretos, generalmente ocultos en algunos edificios de lo más oscuros, y podrás ver varias fotografías de la peli y algunos *concept art*.

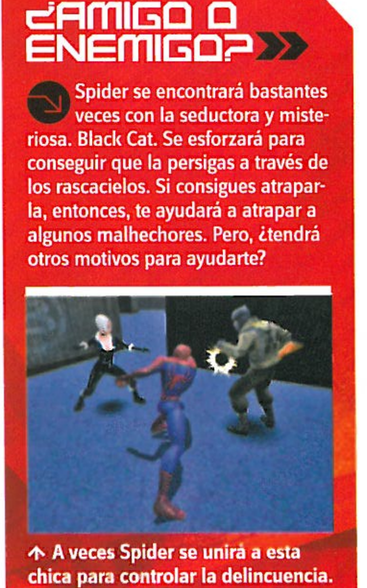
DE LA FAROLA
Spider-Man consigue muchas habilidades y movimientos nuevos a lo largo del juego, pero la más divertida, sin duda, es la de colgar a los delincuentes de la farola. Podremos atrapar a los malos malosos con nuestra telaraña, atarlos en forma de cápsula y colgarlos de la farola a espera de la policía.



Combinando las telarañas con los ataques combo, ningún enemigo estará a salvo. Primero los atas y luego estopa.

¿AMIGO O ENEMIGO?

Spider se encontrará bastantes veces con la seductora y misteriosa. Black Cat. Se esforzará para conseguir que la persigas a través de los rascacielos. Si consigues atraparla, entonces, te ayudará a atrapar a algunos malhechores. Pero, ¿tendrá otros motivos para ayudarte?



A veces Spider se unirá a esta chica para controlar la delincuencia.



Enfrentamiento entre Spider y Octopus.



El sentido arácnido nos avisa de los peligros.



Las telarañas múltiples son vitales a menudo.

tiremos con lo que vemos en pantalla. Como podéis comprobar, si examinamos todo el apartado gráfico al milímetro encontraremos varios defectos, sí, pero es al analizar el todo que forman esos detalles cuando descubrimos un apartado gráfico que, sencillamente, es excelente.

El sistema de juego ha cambiado radicalmente respecto a la primera parte. Esta vez se ha optado por un sistema que se acerca bastante al famoso *Grand Theft Auto* pero sin llegar al extremo de éste, es decir, el juego propone una serie de objetivos pero es el jugador el que elige cómo y cuando alcanzarlos. Sin duda, es lo mejor de *Spider-Man 2*, la posibilidad de jugar a tus anchas, sin presiones de ningún tipo, disfrutando de ser Spider-Man. Entre objetivo y objetivo podremos realizar algunas misiones totalmente secundarias y, en muchas ocasiones, aleatorias, como salvar unas cuantas vidas, detener a unos delincuentes o superar algunos de los cientos de desafíos que Nueva York propone. No son misiones obligatorias y la variedad no suele ser su punto fuerte, pero cumplen con sus funciones principales, dan al juego una sensación de mayor libertad, involucran al jugador con una agradecida variedad, y con ellas conseguimos puntos Héroe que servirán para mejorar y ampliar las habilidades de Spider-Man. Porque resulta que nuestro superhéroe no empieza con todos sus movimientos, de hecho el Spider-Man del principio resulta ser bastante lento y torpón si lo comparamos con el Spider-Man del final del juego. Esto añade un ligerísimo aroma de rol a un juego que ya de por sí mezcla bastantes géneros en uno.

Todo el esfuerzo de Treyarch habría quedado en nada si el control no hubiera estado a la altura. Spider-Man no es un personaje normal, puede agarrarse a cualquier superficie, es extremadamente ágil y siempre recorre la ciudad usando sus telarañas para balancearse. El control de Spider-Man es tan sencillo e intuitivo que a los pocos minutos disfrutaréis del juego casi en su plenitud. Además, el sistema de balanceo y uso de telarañas se ha dividido en dos modos, Fácil y Normal, para los menos diestros en esto del pad.

Nosotros estamos contentísimos con la salida al mercado de un juego como este. No sólo porque seamos grandes seguidores de Spider-Man desde hace tiempo, sino porque a Treyarch este *Spider-Man 2* le ha quedado poco menos que redondo. Sin lugar a dudas, *Spider-Man 2* puede recibir con honores dos galardones de altura en estas categorías que nos acabamos de inventar ahora mismo: "Mejor juego basado en una película" y "Mejor juego inspirado en un superhéroe". Así de sencillo. *Spider-Man 2* es uno de esos títulos perfectos en su desarrollo y puesta a punto, un juego sin fisuras, adictivo como pocos, dotado de gran contenido, y con un héroe de altura.

El nuevo sistema de juego se acerca al de GTA pero sin llegar al extremo de éste



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Insuficiente si miramos algunos detalles concretos. Excelente al contemplar todo el conjunto gráfico.

ESTILO
Hasta la fecha no ha habido ningún juego que haya capturado tan bien el espíritu de un superhéroe.

ADICCIÓN
A los 15 minutos ya estarás dando botes por Nueva York y eso engancha, engancha mucho.

LONGEVIDAD
Depende de cómo se lo tome quien lo juegue. Una vez terminado siempre quedarán cosas por hacer.

LO MEJOR
- ESPÍRITU SPIDER-MAN
- CONTROL
- ADICTIVO
- NUEVA YORK

LO PEOR
- MISIONES SECUNDARIAS POCO VARIADAS
- ALGUNOS DETALLES GRÁFICOS

RESUMEN
Sencillamente el mejor juego de superhéroes de la historia. Profundo, jugable, adictivo y sorprendente. Genial.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.9 // 10



↑ Un Panzer alemán ha sido brutalmente humillado gracias a uno de los muchos bazookas dispersados por el juego.

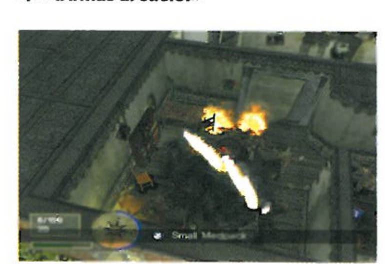
↑ Las ametralladoras son duras de roer.



↑ Los misiles enemigos son despiadados.



↑ «¡Armas al suelo!»



↑ Los nazis pueden ser letales.

Medal of Honor en plan rolero

COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS



INFORMACIÓN ADICIONAL

BULLET TIME

El sonido de todas las armas del juego fue grabado en un estudio directamente desde las armas reales. O sea, hay una gran diferencia entre la MP40 alemana y la Thomson de los Aliados.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **BATTLEBORNE STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2004**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.COMBATELITEGAME.COM**
PEGI: **+16**

COMBAT ELITE mezcla un poco de *Baldur's Gate* o *Dungeons & Dragons* con *Medal of Honor* o *Call of Duty*. Nuestras misiones serán variadas pero siempre orientadas a crear el desconcierto entre las tropas alemanas y ayudar así al resto de soldados que atacaban desde la playa.

Al principio del juego elegiremos a nuestro avatar entre tres tipos de soldado disponibles. Cada uno de ellos tiene una base predefinida, por ejemplo uno es mejor con el fusil que el resto, otro con la metralleta, etc. La elección de uno u otro es más bien anecdótica, porque esas diferencias apenas son apreciables una vez en marcha. Además, al terminar cada misión se nos otorgarán unos puntos de experiencia que pueden ser asignados a diferentes categorías como puntería con fusil o armas pesadas, mejoras con los botiquines, rapidez y sigilo, todo muy rolero. Es por eso que a las pocas misiones nuestro soldado habrá sido moldeado dependiendo de nuestros gustos y preferencias.

Una vez en materia, nos encontramos con una perspectiva isométrica, que puede ser girada 360º a nuestro antojo. En el centro se encuentra nuestro soldado con un movimiento y unas animaciones muy bien conseguidas. Hemos sido lanzados detrás de las líneas enemigas y estamos perdidos y solos, así que nuestro primer objetivo es localizar a algún aliado. A partir de aquí, nos encontraremos con otros soldados que nos propondrán diferentes misiones como rescatar rehenes, recuperar planos, proteger puentes, destruir posiciones enemigas o invadir ciudades. Posteriormente el juego -y la guerra- avanzará por lo que las misiones cada vez serán más serias y peligrosas. En ocasiones, las misiones las haremos solos, otras veces acompañados; soldados que se cubrirán, dispararán, sufrirán y caerán independientemente de nuestras decisiones. De todos modos, siempre es mejor no separarse mucho de ellos, primero porque ofrecen protección y poder de ataque y segundo porque las bajas aliadas cuentan de forma negativa al terminar la misión.

Todo el juego muestra una factura notable y el apartado audiovisual no podía ser menos. Las ciudades han sido recreadas con muchísimo gusto, y el diseño de niveles ha sido cuidado con gran cantidad de detalles y objetos para cubrirse. El sonido es, simplemente, impactante. La acción es continua y en ocasiones muy difícil, y da lugar a enfrentamientos que serán míticos en la mayoría de las ocasiones. Y la opción de dos jugadores es ciertamente adictiva. Sin embargo, *Combat Elite* arrastra dos pesados lastres: el primero es la enorme dificultad de algunas misiones, el segundo es que, a pesar de la variedad de misiones, el desarrollo en realidad no lo es tanto, limitándose a ir del punto A al punto B eliminando al mayor número de tropas alemanas.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Gran diseño de niveles, personajes y texturas. Se cumplen los requisitos necesarios para este tipo de juego.

ESTILO
Una vuelta de tuerca a la II GM. Mejor de lo que esperábamos, mucha acción con toques de rol.

ADICCIÓN
Una vez aclimatados a la enorme dificultad y le cojamos el truquillo será difícil parar de jugar.

LONGEVIDAD
Hay más de 40 misiones por cumplir, lo que da para mucho mucho juego.



LO MEJOR
+ AIRE FRESCO PARA LA II GM
+ MODO COOPERATIVO
+ GRÁFICOS Y, SOBRE TODO, SONIDO LARGO

LO PEOR
- REPETITIVO, A VECES DIFÍCIL

RESUMEN
Una equilibrada mezcla entre acción y RPG para los que busquen algo que sea profundo pero directo.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.0//10



Pulsa el *stick* derecho para cambiar la cámara a una vista desde el hombro, mejor posicionada para la acción.

Bienvenidos al infierno

SHELLSHOCK: NAM '67

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **GUERILLA**
- EDITOR: **EIDOS**
- DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
- LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE 2004**
- JUGADORES: **1**
- WEB: **WWW.SHELLSHOCKGAME.COM**
- PEGI: **+18**

UN ADELANTO

Contempla la terrorífica guerra de Vietnam bajo los ojos de un novato que vivirá la peor experiencia de su vida.

Shellshock es un juego ambientado en la guerra del Vietnam, de acción pura y dura con vista en tercera persona, en el que, en cada misión, se nos marcará una serie de objetivos que deberemos cumplir siguiendo la brújula que hay en pantalla. Es importante remarcar lo de acción porque no hay ningún tipo de táctica o estrategia, lo que hubiera añadido algo más de variedad al desarrollo. Tampoco podremos dar órdenes al pelotón, ni marcar posiciones o formaciones. La única táctica para la supervivencia en esta maldita jungla será permanecer cerca del resto de soldados y cubrirnos de los disparos con cualquier roca o árbol que nos encontremos, amén de tener una buenísima puntería y, en más de una ocasión, un puñado de agallas condimentadas con muchas dosis de sangre fría.

Los Charlies tienen una elaborada inteligencia artificial. Aprovechan su mayor número en los ataques, se ocultan pacientemente, atacan los flancos de forma inteligente y a veces nos sorprenden por la retaguardia, conocen el potencial armamentístico americano y no dudan en lanzarse en plan *kamikaze* en caso de verse superados. Algunas veces estas acciones serán *scripts* claramente detectables y otras serán situaciones aleatorias creadas por el libre albedrío. Todo muy creíble, sobre todo cuando parece que se retiran para descubrir a los pocos metros que, en realidad, se habían ocultado para tendernos una segunda emboscada. Sin embargo, la IA no es perfecta. Hemos detectado algunos problemas de reacción en puntos muy concretos del juego. Como cuando quieren atacarnos por algún desfiladero y pasan todos por el mismo camino, lo que los convierte en unos blancos perfectos. En algunas misiones de infiltración pasaremos justo al lado de un guardia Vietcong y no nos detectará, para luego caminar unos pasos y comprobar cómo otro guardia situado a 500 metros nos localiza fácilmente entre la espesura de la selva; y una vez detectados no podremos ocultarnos, porque los enemigos sabrán en todo momento dónde estamos, aunque no hayan visto de forma directa como nos ocultamos tras una roca. En fin, pequeños problemas en la programación de la IA totalmente puntuales y que no empañan gravemente el buen trabajo general.

El diseño de niveles se ha resuelto con bastante imaginación si tenemos en cuenta que una guerra en la jungla da poco de sí. Las dife-




La tortura juega un importante papel.



Dispara a tus enemigos por la espalda.

INFORMACIÓN ADICIONAL

RETRASADO
Se ha anunciado, justo cuando escribíamos estas líneas, que han decidido retrasar el lanzamiento de *ShellShock: Nam'67* hasta septiembre para «dar la oportunidad a su nueva franquicia de demostrar todo su potencial». Parece ser que podemos esperar *ShellShock 2* para el próximo año.

BUENAS MELODÍAS
El juego contiene una inmejorable banda sonora al más puro estilo película de Vietnam, con un buen puñado de canciones de los años 60. Antes de comenzar las misiones podrás disfrutar de grupos como Percy Sledge, Sonny and Cher, Roy Orbison, The Monkees, The Small Faces o John Lee Hooker and The Troggs.

PROMOCIONES
Comienzas como un novato pero, a medida que completes misiones, podrás desarrollar tu personaje dentro de las Fuerzas Especiales antes de llegar a ser un agente top-secret de los Black-Ops.

¡NO ESTÁ MUERTO!
Algunos enemigos puede que no mueran de un solo disparo. A veces, un Vietcong herido se te tirará a la yugular como un perro de presa cuando pases a su lado. Mejor será que los remates con un buen tiro en la cabeza.

PORQUE TÚ LO PAGAS » Mantén la moral alta con un poco de bum-bum.

En los momentos previos a una misión puedes pasear por la pequeña ciudad-campamento americana. En las afueras podrás encontrar a una joven y guapa vietnamita que te relajará cariñosamente del estrés de la batalla. Tómate tu tiempo, cómprale algo bonito y podrás disfrutar del calor de este bonito país.



» Presta atención a lo que las chicas pueden ofrecerte acercándote a ellas y escuchando lo que tienen que decir. Es bastante divertido. ¡Mira el icono del conejo!



» Una vez establecida la fecha, paga la cantidad acordada y ella te invitará a esta lujosa cabaña de madera para un poco de diversión. Descubre de qué tipo de diversión hablamos.



» Si tienes suerte incluso te dará un pequeño adelanto del show para incendiarte y que no te sea tan duro aflojar la pasta. Creemos que es muy beneficioso.



» Una vez dentro, la cámara enfocará la cabaña mientras oyes los ruidos de los muelles del colchón. Y ahora, a por un poco más de guerra. ¡Muévete soldado!



↑ Mira cómo ha dejado este campo el soporte aéreo.



↑ Lanzar granadas es muy útil contra los enemigos.



↑ Sigue disparando aunque no veas nada porque seguro que hay algún enemigo escondido.

La acción es tan intensa y está tan bien realizada que nos sumergiremos por completo en el fragor de la batalla

» rentes misiones se desarrollan en diferentes tipos de selva, a veces más cerradas, a veces más abiertas; también encontraremos un buen número de poblados donde los enfrentamientos serán especialmente duros, batallas en campos de arrozales, montañas y peñascos, incluso alguna incursión -especialmente divertidas- en ciudades. La sensación de terror en todos los niveles es palpable, sobre todo por la gran cantidad de cadáveres amontonados y de cabezas empaladas que nos encontraremos en el camino, todo muy explícito, y que nos ayuda a imaginarnos lo terrorífica que aquella guerra tuvo que ser.

Como hemos dicho, la acción es tan intensa y está tan bien realizada que nos sumergiremos por completo en el fragor de la batalla. Por ejemplo, hay una misión en una ciudad vietnamita especialmente adictiva al tener que luchar con cientos de Charlies apostados en balcones y ventanas, mientras nos cubrimos con despojos de coches o muros. Por desgracia, los objetivos no son para nada variados, es más, parecen sacados de todos los tópicos vistos en películas -donde el juego se apoya mucho argumentalmente- y en más de una ocasión se repiten, aunque los protagonistas no siempre sean los mismos. Estos objetivos iniciales, señalados con una brújula en pantalla, casi siempre se cambiarán o ampliarán una vez metidos en el lío, lo que dota al juego de un poco más de variedad.

En el apartado gráfico encontramos el gran bajón de *Shellshock*. Hasta ahora sólo hemos comentado los aspectos positivos, pero es en el motor gráfico en donde encontraremos las mayores deficiencias del juego. Una vez más, y a pesar de las quejas de todos los usuarios de Xbox, nos encontramos con un juego multiplataforma, y los gráficos que veremos serán 100% de Playstation 2. ¿Se nota? Pues sí, y mucho. La calidad de las texturas es poco menos que indignante de lo borrosas y sosas que son, los polígonos de los personajes podría haberse aumentado, las animaciones llegan al suficiente -excepto las de las muertes-, y olvidémonos de efectos de partículas, bump-mapping y efectos de luz en tiempo real. A medida que avancemos por la selva disfrutaremos de despropósitos tan "bonitos" como popping o clipping a mansalva. La transición del número de polígonos mientras nos acercamos a un objeto, por ejemplo una roca, se nota demasiado, y a los pocos metros por delante de nosotros lo que antes era casi un cuadradote texturizado se transforma de golpe en una roca. Y el uso de la niebla y el humo para ocultar estos fallos gráficos es abundante, al margen de que quede bien o no esa neblina en una selva. Todo esto podía haberse pulido en nuestra consola, sí, pero, sin embargo, casi paradójicamente, la jungla se ha recreado con gran realismo, con una gran cantidad y variedad de árboles, detalles varios y vegetación diferente, creando una buena ambientación a pesar de los pocos medios disponibles. El modelado de los personajes cumple, se nota un mayor interés en los personajes aliados que en los vietnamitas, más que nada porque siembre habrá un

MALDITAS TRAMPAS

La jungla está plagada de trampas, desde la típica granada atada a un hilo, pasando por agujeros para empalarte o pequeñas paredes de pinchos que se activan al acercarte. Un negocio sucio.



No pierdas de vista los hilos que se ocultan entre los arbustos. Estate atento también al icono, es una señal mortal.



Para desarmar las trampas jugarás a un pequeño puzzle. Tienes pocas oportunidades antes de que se acabe el tiempo y te exploten en la cara. Son realmente difíciles.



Algunas trampas explotarán pero no te matarán; con otras, sin embargo, fallar en el desarme significa la muerte. Mira a este pobrecillo: era un perdedor.

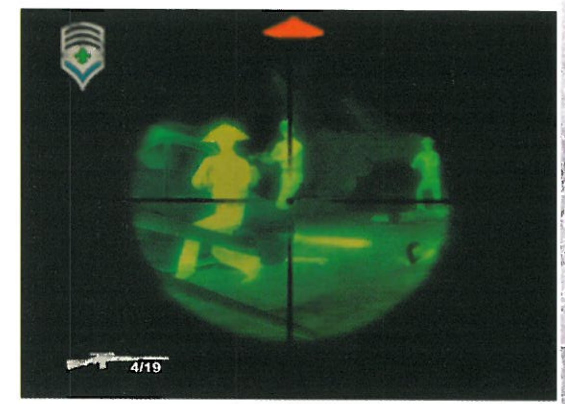


Escucha los gritos de guerra de tus compañeros mientras te diriges directamente a por el Vietcong.

mayor número de estos últimos. Y el efecto de las armas sobre los enemigos es tan realista como estremecedor.

El control, a pesar de ser correcto, podía haberse mejorado, sobre todo en el tema de sensibilidad del *stick*. Y es que, a pesar de habernos pasado horas calibrándolo, no encontramos el punto justo de nuestro agrado. El problema viene a la hora de apuntar con precisión ya que parece que la mirilla es más sensible de la cuenta. Al margen de este comentario, el resto es más que correcto, pudiendo cambiar la vista de cámara a una más cerca del hombro derecho del personaje y que servirá para apuntar con más precisión restando movilidad. Las armas son variadas y cada una tiene sus características en cuestión de precisión, estabilidad y potencia. El mayor inconveniente es que, a la mitad de la misión, casi siempre nos quedaremos sin munición de nuestro fusil reglamentario americano, teniendo que tirar desde los AK-47 del enemigo y fusiles variados.

Shellshock contiene todos los ingredientes para divertir y entretener a aquellos que busquen acción y sólo acción. Tiene detalles de gran gusto como el diseño de niveles, lo bien enfocados que han estado los enfrentamientos, la ambientación o el aire peliculero, pero otros no tan agradables como las evidentes limitaciones gráficas que le hacen bajar puntos de forma considerable.



Dispara a los hombres de blanco. Son los malos.

VEREDICTO

XBOX

POTENCIAL
Gráficamente no es comparable a los juegos actuales de Xbox. Sonido flojo.

ESTILO
La jungla es realmente claustrofóbica y agobiante. Buen trabajo de la IA.

ADICCIÓN
Ofrece más de lo que aparenta. Es cuestión de darle una oportunidad y dejarse llevar por su jugabilidad.

LONGEVIDAD
Bastante largo y realmente duro en el modo Difícil. No hay multijugador.

LO MEJOR
+ DIVERTIDO Y VARIADO
+ AMBIENTACIÓN EN LA JUNGLA
+ ACCIÓN FURIOSA

LO PEOR
- SONIDO Y DOBLAJE
- SIN MULTIJUGADOR
- ESOS GRÁFICOS DE PS2...

RESUMEN
A pesar de sus fallos, se trata de un buen juego sobre la guerra del Vietnam que adelanta lo que está por venir.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





Usa todo lo que encuentres para cubrirte. Es tu única oportunidad.



OléMovil .com
TRAGACOCOS 1410
SIBERIAN STRIKE 1011
SOLITAIRE 1013
BLOCK BREAKER deluxe 1091
BMW 1 Series Challenge 1552
JUEGOS ©
ENVÍA WIN Código JUEGO Al 5646
Ej: envía WIN 1410 al 5646 para jugar a toda pantalla al TRAGACOCOS
Carlos Sainz RALLY 1600
BLOCKS 1272
BuscaminaX 1542
También al: 806 52 62 11
POLIFONICAS TOP 20
84680 Dragostea din tei
84760 Obsesion
84826 Dale don dale
82652 Fiesta Pagana
84519 Left outside alone
84744 Malo
84267 Bulería
84720 Lola
84428 Asturias
84203 Dos gardenias
82935 Noches de bohemia
84252 Hey ya
80726 No woman no cry
84068 Du hast
83584 Bring me to life
83849 Molinos de viento
82380 Dame Veneno
84520 Oye el boom
84822 Opa opa
84226 Cafe del mar
806 52 62 44
HIMNOS
84446 Cara al sol
82172 Barcelona
83188 Real Madrid
83808 H. de España
84094 H. Republicano
82123 Athletic Bilbao
82124 Atletico Madrid
84489 Els segadors
CINE Y TV
84440 Señor de los anillos
84067 El Exorcista
80017 Mision Imposible
80025 Los Simpsons
80143 La Pantera rosa
84064 Star Wars
83883 Fraggle Rock
80096 Pulp Fiction
OYE CÓDIGO POLIFÓNICA O SONIDO REAL 5646
Ej: envía OYE 84720 al 5646 para escuchar "Lola" en tu móvil.
NACIONALES
84920 Pastillas de freno
84216 La costa del silencio
84090 Tengo
84731 La vida al reves
84532 Ya nada volvera a ser...
84852 Duele el amor
84426 Abre tu mente
84833 Bambu bambu
84034 Uno mas uno son siete
84734 Insoportable
84500 Te quise tanto
TECHNO - DANCE
80056 Insomnia
80093 Equador
83814 Satisfaction
83228 Samba Adagio
84201 Voglio vederti ...
83675 Flight 673
81664 Children
80642 Enjoy the silence
80067 Belissima
84907 Giulia
84605 Shin chan dance
POP/ROCK
84652 My band
84676 Don't tell me
80001 In Da Club
80111 Sweet Child of Mine
80239 Final Countdown
80277 Nothing else matters
84675 Summer sunshine
84204 In the shadows
SONIDOS REALES
CHITA Igual que en la Jungla...!
ORGASMO Esta chica lo esta pasando muy bien
INFIERNO Thriller, la famosa carcajada
TARZAN Grito de tarzan, igual que en la peli.
PEDO ¡Espeluznante! Sólo le falta el olor!
POLICIA Todos se sentiran como en N Y...
WESTERN ¡Cuidado! ...Atacan los indios!
TELEFONO Como en casa de tu abuela.
RISA Carcajada... Para mearse de risa.
Ej: Envía OYE TARZAN al 5646...
¡y gritará de verdad cuando te llamen!
IMITACIONES DE FAMOSOS
"COGE EL TELEFONO..."
"DICHO POR:
BORIS Histérico como siempre
TAMARA Más "tamaresco" que nunca
POCHOLO De locura... ¡A tope!
TORRENTE ¿Te lo vas a creer???
DINIO No te volverás a confundir...
PAPUCHI Eso sí que es rarrrrro
PUJOL ¡Espeluznante!
Ej: envía OYE BORIS al 5646 y la voz de Boris te avisará cuando te llamen
CHIQUITO DE LA CALZADA EN VIVO
EN TU MÓVIL!
GRIJANDER
DOLORES
FUEGO
AVANTI
ATAQUE GUARDIACIVIL
COPITA
Ej: Envía OYE FUEGO al 5646 y te... ¿asustará? Chiquito cada vez que te llamen.
39918 39025 39738 39912 39026 39058 39252 36170
Tu signo en tu móvil
Envía VER Signo Al 5646
Envía VER TAURO al 5646 y tendrás...
40040 39741 39914
Envía VER Código FOTO O ANIMACION Al 5646
Ej: envía VER 37026 al 5646 y tendrás al CHE en tu móvil.
39068 38878
36329 37810 37660 36648 39055 39251 39084 36448 37489 39253
También al: 806 52 62 33
39256
ESPECIAL GARFIELD
Garfield © Paws - Mobibase
FOTOS
39968 39973 39975 39972
Ej: envía VER 39973 al 5646 y tendrás al GARFIELD en tu móvil.
ANIMACIONES
MISSYOU BUENIN JUGUETON SURFISTA
Ej: envía VER BUENIN al 5646 y se moverá Garfield en tu móvil.
39059
36613
39255
39925
REVOLUCION
37026
38858 39074 36524 35937 39082
ANIMACIONES
FABIA ARIA BRAT INES
Ej: envía VER ARIA al 5646
y verás como se desnuda en tu móvil.
CARI ELIDA ONA TONY

↑ A pesar del dudoso gusto en el diseño del traje, esas piernas siguen siendo un arma letal cuando se lanzan en la dirección correcta.

Jugarás sólo un "gato" con la linda "gatita"

CATWOMAN

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **ELECTRONIC ARTS**
- DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
- LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1**
- WEB: **WWW.EA.COM**
- PEGI: **+12**

UN ADELANTO

Reencarnada en una mujer gato, Halle Berry busca venganza intentando acabar con sus asesinos, embutida en un provocativo traje negro.

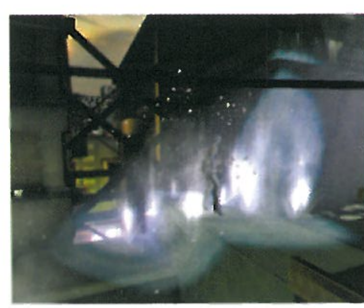
HALE BERRY, cuyas espectaculares y sensuales curvas lucen más sexys que nunca, toma el relevo en un papel que interpretó con gran talento Michelle Pfeiffer en la segunda entrega de *Batman*. Actualmente, parece que está de moda prescindir del héroe dejando todo el protagonismo a las chicas, tal y como veremos en *Electra* (Segunda parte oficiosa de *Daredevil* o *Spin off* como lo llaman los americanos), donde Ben Afflek brilla por su ausencia.

Centrándonos en el juego en sí, *Catwoman* es un "nuevo" arcade en tercera persona donde, como buenos superhéroes, tendremos que impedir atracos, ayudar a la gente y escapar de la policía que trata de capturarnos injustamente, al parecer una enfermedad muy típica de los sufridos héroes. Embutida en un extraño, sexy y rocambolesco traje negro diseñado con un gusto discutible y no se sabe con qué oscuras intenciones, controlaremos a Catwoman mientras reparte justicia por toda la ciudad.

El juego se divide en escenas, como si de una película se tratase, donde se nos presentan una serie de objetivos, que suelen oscilar entre acabar con los malos, llegar hasta una zona determinada o encontrar la ruta o salida adecuada, algo que nos costará más de un intento cuando el diseño de los niveles se complique. Básicamente es un juego de acción, donde el combate cuerpo a cuerpo y el uso del látigo siempre serán necesarios. Esto no sería ningún problema si no fuera porque su jugabilidad está bastante limitada y enlatada. Limitada porque nos marca unos objetivos muy claros y no nos deja mucha libertad de acción, y enlatada por las acciones "obligatorias" que tienen lugar en casi todos los escenarios del juego. En numerosas ocasiones tendremos que acabar con los maleantes de una manera determinada y sólo lo podremos hacer de esa forma. Si nos dicen que estrellemos a un tipo contra una estantería, ya podemos estar una hora dándole patadas en la entre-


↑ **Los saltos imposibles serán constanten.**


↑ **Lanza a los estúpidos guardias.**


↑ **Evita las ráfagas de los helicópteros.**

INFORMACIÓN ADICIONAL

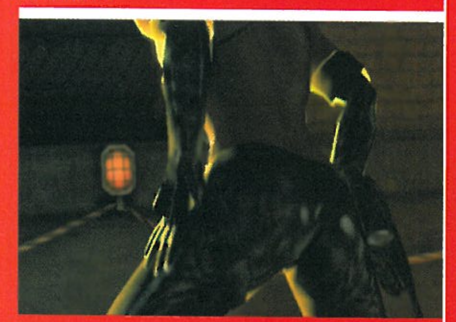
MOVIMIENTOS "SEXYS"
Hale Berry no necesita ponerse un traje como el de Catwoman para estar tremendamente guapa, pero con este uniforme medio roto y esos movimientos tan felinos, más de uno se pasará mas tiempo mirando que jugando.

COMIDA PARA GATOS
Aparentemente, durante la película, Catwoman se acerca a su local habitual y pide lo de siempre. El camarero se va y vuelve con un vaso de blanca y refrescante leche.

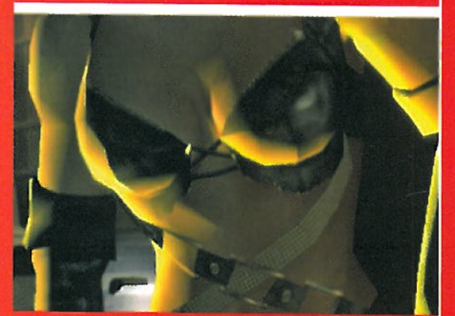
¿BATMAN?
No esperes ver signo alguno de la existencia de Batman durante el juego, ni siquiera se desarrolla en la ciudad de Ghotam. Si quieres ver a tu héroe en acción espera al estreno de *Batman Begins*.

EL SHOW DE CATWOMAN»

Deja quieta a Catwoman por unos instantes y ella comenzará a moverse lentamente, mirándonos y jugueteando con sus labios. Si escuchas con atención, incluso podrás oír sus ronroneos.



La cámara enfocará a nuestra chica por detrás, ¡que alguien cosa esos pantalones!



Un zoom inesperado nos sigue mostrando sus encantos, iufffff!



Nuestra chica sigue recreándose ¡así cómo vamos a seguir jugando!



«Los guardias no sabrán si...»



Hay diversos power-ups escondidos.



El museo está repleto de objetos escondidos.

Haz andar a Catwoman y disfruta de lo lindo

» pierna porque no se morirá ni desaparecerá hasta que no lo tiremos exactamente donde estaba previsto. De esta forma, presenciaremos una animación prefijada con la tapa del contenedor cerrándose, la escalera golpeando al malo, etc... todo ello más propio de un juego infantil que de un juego de acción como es *Catwoman*.

Más allá de los movimientos y los golpes iniciales de los que disponemos (al fin y al cabo estamos presenciando sus primeros pasos) nuestra chica podrá ir adquiriendo nuevas habilidades que podremos comprar al finalizar cada escenario, gastando los puntos que hayamos conseguido en cada nivel: desarmar con el látigo, ataques de largo alcance, sentido felino para detectar a nuestros enemigos o movimientos seductores con los que distraerlos durante unos instantes, son sólo algunos de ellos. Precisamente es en los movimientos y en la captura de los mismos donde veremos el apartado más cuidado del juego. Basta con hacer andar a Catwoman para deleitarnos con sus contoneos y su delicadeza, correr a gatas para ver su parte felina y lanzar algunas patadas voladoras para apreciar su agilidad. Sin embargo, cuando más sorprendidos nos quedamos fue al dejar de mover a la mujer gato. Al cabo de unos instantes, Catwoman empezará a realizar movimientos "sensuales" al ritmo de una música pausada e intrigante, mientras la cámara enfoca de cerca a la protagonista para que podamos apreciar todas sus virtudes.

Al margen de luchar, Catwoman mostrará todas sus habilidades acrobáticas y su agilidad felina en cada uno de los escenarios, donde encontraremos numerosas zonas para escalar o saltar usando las habilidades de nuestra protagonista. Catwoman podrá escalar hasta cierta altura, saltar entre paredes estrechas, colgarse y balancearse aprovechando cualquier saliente, etc.... Por si fuera poco, Catwoman tiene un látigo que domina casi mejor que el mismísimo Indiana Jones. Gracias al mismo, podremos alcanzar zonas casi inaccesibles lanzando el látigo y columpiándonos para alcanzar mayor distancia de salto. Entre tanto salto y acrobacia espectacular (con semejanzas a *Prince of Persia*), seguramente más de uno se "atasque" intentando averiguar dónde saltar o cómo salir de ahí, una situación provocada por el diseño confuso de algunas zonas en los niveles. Pero, quizá, el principal o uno de los principales problemas del juego lo tendremos con el control y su poca optimización para lo que nos espera. Mientras estemos luchando no habrá mayores molestias, pero cuando se trata de ser precisos en los saltos mientras nos jugamos el pellejo a muchos metros de altura, suele causarnos muchos problemas. Así, nos veremos repitiendo una y otra vez algunas zonas por habernos caído desde arriba tras un buen rato de subida.



XBOX **VEREDICTO**

POTENCIAL
Gráficamente vistoso, sobretodo el modelado de la protagonista y sus movimeintos.

ESTILO
Acción y aburrimiento al 50%; la balanza se queda justo en medio de los dos parámetros.

ADICCIÓN
La monotonía causa estragos, aunque la protagonista siempre llamará nuestra atención.

LONGEVIDAD
No demasiada. Si lo consigues terminar, seguramente no lo volverás a jugar nunca más.

LO MEJOR
+ RECREACIÓN DE LA CIUDAD
+ ANIMACIONES DE CATWOMAN

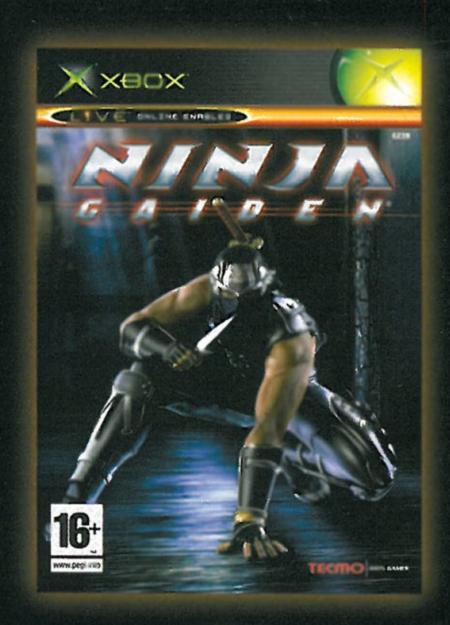
LO PEOR
- ABURRIDO
- MONÓTONO
- FÁCIL

RESUMEN
Se une a esos juegos que aprovechan el tirón de la película. Pero el aburrimiento y la monotonía lo condenarán al olvido.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

5.6 // 10


CONCURSO
XBOX
ONLY ON XBOX
TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX 3
16+
MOTOROLA
V500
JUEGO EXCLUSIVO
MOVISTAR EMOCIÓN
La Revista Oficial Xbox, en colaboración con Gameloft y Telefónica Movistar, te ofrece la oportunidad de participar en este magnífico concurso de *Rainbow Six 3*. Entre todas las cartas que lleguen a la redacción mandando el cupón adjunto, haremos un sorteo para elegir a las cinco ganadoras. La primera carta conseguirá como premio el magnífico V500, junto con el juego para móvil y el de Xbox. Las cuatro restantes conseguirán el juego para ambas plataformas.
Año 2007. Estados Unidos sufre la mayor crisis energética de la historia, el terrorismo amenaza a todos los países occidentales y no hay lugar seguro adonde ir. La organización secreta Rainbow, formada por un equipo internacional de hombre de élite que tú diriges, es el último recurso. La última esperanza para la paz.
Por fin llega la mejor acción táctica de la historia en la saga más intrigante de todos los tiempos.
Descárgatelo en MoviStar emoción>videojuegos>novedades
gameloft
Telefónica
MoviStar
www.movistar.com/emocion/juegos
© 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries.Rainbow Six and are trademarks of Red Storm *Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubi Soft Entertainment.
¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía e siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurs** ***Rainbow Six 3*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones reci bidos antes del 20 de septiembre. El nombre del ganador saldrá publicado en el número 33 de l *Revista Oficial Xbox Edición Española.*
Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: .... Localidad: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfonos: .... Edad: ....
Correo electrónico: ....
☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. V tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICION S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativ a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. no consiente la cesión señale con una X esta casilla.



PVR. 59,99 €

Juego
+ Consola
+ Mando



PVR. 169,99 €

Salta sobre él, antes de que se esfume.



NINJA GAIDEN





www.ninjagaidengame.com

Microsoft it`s good to play together

XBOX LIVE

↑ Con la opción de daños realistas, tu coche no resistirá este aterrizaje.

La prueba definitiva para tu paciencia

RICHARD BURNS RALLY

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **WARTHOG SWEDEN**
- EDITOR: **SCI**
- DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
- LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1**
- WEB: **WWW.RICHARDBURNSRALLY.COM**
- PEGI: **+3**



Simulador de rallies ultra realista que ha contado con la inestimable ayuda del piloto Richard Burns

ALGÚN día tenía que suceder. No era posible que todos y cada uno de los títulos de conducción que aparecían para Xbox fueran auténticas obras maestras. SCi se propuso hace ya algún tiempo crear el simulador de rallies definitivo, un título en el que se viviera de primera mano todo lo que implica convertirse en un piloto de rallies. La intención era buena, sin duda, pero hay demasiados aspectos en *Richard Burns Rally* que no están del todo pulidos como para que este título entre dentro de la elite de la conducción.

Uno de los primeros aspectos que sorprende del juego es el hecho de tener que superar la escuela de conducción antes de afrontar las competiciones de verdad. Y, al ver el juego en funcionamiento, no nos extraña nada que los programadores nos obliguen a aprender cómo funcionan los coches en *Richard Burns*. Aquí los fallos se pagan muy caros y, cualquier equivocación termina en un auténtico desastre. Como en la vida real. Hasta ahora la cosa no suena tan mal. Los problemas llegan al ver el comportamiento del coche y la respuesta de éste a nuestros aporreos en el controlador. No está pulido. El coche tiende a desviarse y, al frenar en seco, se bloquea, empiezas a dar vueltas y lo más probable es que termines colgado de un árbol.

No estamos en contra de los simuladores. Nada más lejos de la realidad. Nos encantan. Pero al mismo tiempo, también exigimos un control impecable y una jugabilidad que esté a la altura. Por desgracia, *Richard Burns Rally* no incluye ninguna de las dos cosas anteriores. La jugabilidad roza el aprobado justo y, a no ser que tengas más paciencia que un santo, *Burns* conseguirá que te quedes calvo de tanto tirarte de los pelos. El realismo en los juegos siempre es algo de agradecer, pero mucho más de agradecer es la diversión y, de eso, *Burns* poco entiende.

Por lo que respecta al apartado visual, el título de SCi no sobresale por encima de otros juegos que ya hemos visto anteriormente. Lejos está de las virtudes gráficas de joyas como *Project Gotham Racing 2* o *Toca Race Driver 2*. Sus escenarios no están tan detallados como los de *Rallisport Challenge 2* y su distancia del horizon-



↑ Que bonito está al principio.



↑ Pide ayuda para volver a la carretera.



↑ Pulsa Start cuando estés en apuros.

INFORMACIÓN ADICIONAL

MULTIJUGADOR
Existe una opción de juego multijugador. Se trata de carreras a contrarreloj y con coches fantasma. Aunque podrás poner tus tiempos *on line* gracias a Live y, también descargar algunos fantasmas contra los que competir.

GÁNATE AL PÚBLICO
Los espectadores te aclamarán cuando pases a gran velocidad junto a ellos, pero ten cuidado, si los atropellas, la pantalla se teñirá de rojo y empezarás de nuevo.

MÁQUINAS VOLADORAS
Como era de esperar, algunos de los coches que se incluyen en el título son el impresionante Peugeot 206, el Citroen Xsara T4 y el imprescindible Subaru Impreza 2003. Los niveles están basados en circuitos de rallies de Inglaterra, Japón y Finlandia, entre otros.

CARA A CARA CON BURNS

Uno de los modos más divertidos e interesantes es el modo Richard Burns Challenge. Te permite competir contra los coches fantasma de Burns en varios niveles. Es más divertido que el modo principal si es que puedes mantener el ritmo y alcanzar a Burns, ya que son realmente sus tiempos contra los que estás compitiendo.



Cuando el señor Burns conduzca, podrás ver cómo se hacen las cosas, aunque solo sea en un par de curvas...



Cuando consigas atraparle, volverá a dejarte atrás de nuevo. Esquiva al hombre de la cámara.



Todavía no hemos conseguido vencer a Burns, ¿crees que tú sí podrás hacerlo? Prepárate...



Un movimiento en falso y verás como tu coche empieza a rodar como una pelota de fútbol.



Te equivocaste. Escucha con atención a tu copiloto.



En algunas ocasiones te costará incluso ver la carretera.

Dispone de una jugabilidad endiablada y de un sistema de control realmente sublime


Mantén los ojos bien abiertos, en cualquier momento te puede saltar un espectador.

te no se acerca ni por asomo a la del título de Microsoft y Digital Illusions CE. Como es de suponer, en *Richard Burns* la velocidad a la que todo se mueve también es más lenta que en otros juegos, aunque eso tampoco supone un gran problema ya que casi te dará miedo pisar el acelerador para no estrellarte. Aunque tampoco vayas a pensar que se trata de un juego con aspecto retro y que su aspecto visual es como para echarse a llorar. Es pasable, mejorable, por supuesto, pero es de agradecer que los *pop-ups* sean casi inexistentes y que el conjunto general sea coherente y no existan fallos de los que hacen daño a la vista. Peores cosas hemos visto, puedes creernos y seguro que tú también tendrás en mente de qué tipo de juegos estamos hablando. De todas formas, aquí, eso, ni lo verás ni lo notarás.

Donde sí se hunde *Richard Burns Rally* es en su jugabilidad. Siempre hemos creído que uno de los aspectos más importantes de un videojuego es la diversión. ¿Cómo vas a volver a poner el título si no te diviertes jugando con él? La simulación es algo con lo que hay que tratar con mucho cuidado y, a no ser que seas un fanático de la serie de Microsoft, *Fligth Simulator*, *Burns* no es un título para ti. Se trata de uno de los mayores retos a los que hemos tenido el gusto de enfrentarnos, pero nos gustan los retos que se puedan superar y que sean agradecidos con el jugador. *Burns*, carece de esta característica.

Si te gustan los rallies y la diversión, mejor piensa en otras opciones. Si eres un fanático de la simulación pura y dura -y tienes mucha paciencia-, *Richard Burns Rally* podría gustarte.



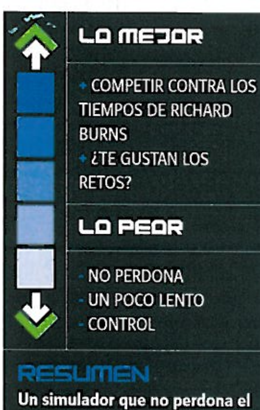
VEREDICTO

POTENCIAL
Visualmente hablando, no hay nada impresionante, pero el conjunto no está mal.

ESTILO
Es divertido contar con la voz de Richard Burns y poder competir contra sus mejores tiempos.

ADICCIÓN
Es muy complicado meterse en el juego a no ser que estés dispuesto a superar la barrera del dolor.

LONGEVIDAD
Te tirarás de los pelos al poco rato. Después de eso, todo depende de la paciencia que tengas.



LO MEJOR
- COMPETIR CONTRA LOS TIEMPOS DE RICHARD BURNS
- ¿TE GUSTAN LOS RETOS?

LO PEOR
- NO PERDONA
- UN POCO LENTO
- CONTROL

RESUMEN
Un simulador que no perdona el más mínimo fallo y que puede hacerte perder la paciencia en muchas ocasiones.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6.8 // 10


Hay dos versiones del famosos *Crucible* de Sheffield, el antiguo y el nuevo. Ambas tienen un aspecto fabuloso.


Las guías son útiles para los novatos.


Las cámara son más realistas.


Alinea el golpe contra Hendry.

Imposiblemente realista

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **BLADE INTER. STUDIOS**
EDITOR: **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-2, 1-2 XBOX LIVE**
WEB: **WWW.CODEMASTERS.COM**
PEGI: **+3**

AUNQUE el billar en nuestro país se juega mucho, no goza sin embargo de la expectación que provoca en el Reino Unido, donde la televisión nacional emite largas tardes de *snooker* y toda suerte de exhibiciones sobre el tapete que, además de resultar interminables, son auténticamente soporíferas. Lo divertido del billar en cualquiera de sus modalidades es practicarlo, tal y como propone *World Championship Snooker 2004*.

Quizá te estés preguntando qué tiene de nuevo este título. En realidad, no mucho: 128 oponentes, nueve lugares reales y un presentador que difícilmente conocerás a no ser que veas mucha TV inglesa, la posibilidad de utilizar guías para cada golpe, una IA diferente para cada tipo de oponente hasta llegar al imposible de los 16 mejores profesionales del *snooker*, una sala de trofeos y la posibilidad de desbloquear vídeos, personajes ocultos, nuevas bolas y nuevas mesas. También puedes enfrentarte a otro jugador en casa o vía Xbox Live.

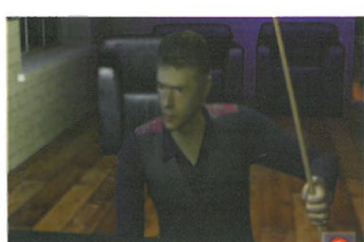
Pero, como sucede en la cocina, en videojuegos hay muchas formas de mezclar los mismos ingredientes. Al igual que un guiso no queda igual cada vez que lo haces, la forma de integrar las diferentes partes de un juego varía el resultado. Y, en el caso que nos ocupa, el cocinero ha demostrado una gran maestría en el uso de los ingredientes para preparar su particular receta de un plato que parecía difícil de mejorar.

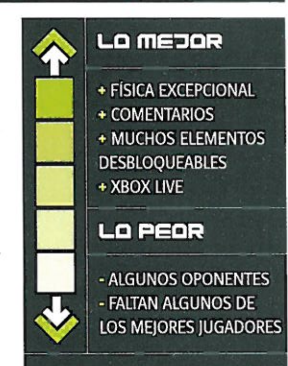
Lo más destacado de *WCS 2004* es el sorprendente realismo que se deja sentir desde el primer momento. Para variar, verás a los jugadores de cuerpo presente, todos recreados con un sistema de captura de movimiento que casi roza la perfección. La simulación física de los golpes y el comportamiento de las bolas no tiene el más mínimo defecto, y el espectáculo del *snooker*, tal y como se concibe en el Reino Unido, está plasmado con impecable talento y destreza. A través de los mejores ángulos de cámara obtienes la mejor perspectiva posible de la mesa, los principiantes puede hacer uso de las guías para no errar el golpe y el comportamiento de los oponentes, con pequeños detalles como detenerse a observar la posición de las bolas en la mesa, es asombroso.

No se trata, pues, de una mera edición anual que poco aporta sobre sus predecesoras, sino de una nueva entrega que brilla por méritos propios y que sabe deleitar al jugador con infinidad de detalles que otros no han sido capaces de implementar. A pesar de que las distintas opciones de ajuste de cada golpe están ahí para lograr diversos efectos y obtener los resultados deseados, el juego es tremendamente intuitivo y sencillo de manejar y dominar, si bien la inteligencia artificial de algunos oponentes se antoja excesivamente difícil cuando se trata de vencer a los mejores jugadores profesionales.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL CAMPEÓN
John Virgo, uno de los mejores jugadores de snooker, te hará demostraciones y dará explicaciones durante las exhibiciones de pool y snooker. Si las superas, podrás desbloquear otras modalidades.


Los jugadores, a menudo, se detienen para observar la situación.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
La captura de movimiento altera radicalmente la experiencia. Tiene un aspecto fantástico.

ESTILO
Más jugadores, lugares y partidas clásicas ofrecen todo lo que los aficionados esperan.

ADICCIÓN
Capta la esencia del snooker con gran eficacia.

LONGEVIDAD
Tienes más de 50 horas en el torneo LG. Y eso sin contar con los minijuegos, partidas clásicas, exhibiciones, el soporte Live...

LO MEJOR
+ FÍSICA EXCEPCIONAL
+ COMENTARIOS
+ MUCHOS ELEMENTOS DESBLOQUEABLES
+ XBOX LIVE

LO PEOR
- ALGUNOS OPONENTES
- FALTAN ALGUNOS DE LOS MEJORES JUGADORES

RESUMEN
Brillante y divertido para cualquiera que tenga el más mínimo interés en el billar. Es más que una actualización anual.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8.8 // 10

BANDA MÁS ANCHA

Muchos ya estaréis al tanto, pero a los que no os daremos la buena noticia de que las conexiones ADSL de este país van a ver duplicado su ancho de banda. La decisión viene de la mano de Telefónica, motivada por la feroz competencia del sector. Otras operadoras -como Jazztel- habían comenzado a realizar ofertas de servicio de 1 MB por el precio habitual de 256 kbps a través de redes propias, y Telefónica ha respondido con una medida que, sin duda, va a satisfacer a muchos usuarios.

La compañía ya recibió el visto bueno de la Comisión de Mercado de Telecomunicaciones el pasado mes de julio, y la medida debería ser una realidad para todos sus clientes a finales del presente mes. Lógicamente, ésta incluye a todas las operadoras que ofrecen ADSL a través de la red de Telefónica: YA, Wanadoo, etc. Hay que decir que el aumento del ancho de banda sólo se produce en el sentido de bajada de datos. Es decir, las conexiones que hasta ahora eran de 256/128 pasan de forma automática a 512/128 sin que ello conlleve ningún aumento de precio. Simplemente, la opción de 256 deja de existir. Sin duda, muchos usuarios hubieran preferido que dicha opción se mantuviera en el mercado a un precio más accesible que el actual. Pero así son el mercado y la competencia.



Live Noticias

PARIAH INCLUIRÁ EDITOR DE MAPAS MULTIJUGADOR

El shooter de Digital Extremes será el primer juego Xbox Live con esta función

Pariah es un prometedor shooter en primera persona que viene avalado por el renombre de sus creadores. Nada más y nada menos que Digital Extremes, el desarrollador del primer *Unreal Tournament* para PC. Un pedigrí con el que no sorprende que el juego *on line* vaya a ser uno de sus atractivos, aunque lo que resulta verdaderamente novedoso es la inclusión de una herramienta de edición para que los jugadores puedan crear sus propios mapas multijugador e intercambiarlos con otros usuarios.

Se trata de una práctica que ha hecho mucho por el género en el mundillo del PC, pero que hasta ahora no se había trasladado a las videoconsolas. El editor MAP -Map and Play- estará presente en las versiones Xbox y PC del juego. Permitirá manipular aspectos de cada mapa como el terreno, la iluminación, las texturas, el emplazamiento de objetos y los puntos de reaparición, entre otros parámetros. Si a esto le añadimos la posibilidad de personalizar vehículos y armas, tenemos en *Pariah* a un juego capaz de producir un notable impacto en Xbox Live. El intercambio de mapas entre jugadores podrá realizarse a través de Xbox Live, System Link o, simplemente, con las tarjetas de memoria.

Los modos multijugador presentes en *Pariah* serán combate a muerte, capturar la bandera, asedio y asalto. La campaña para un jugador sitúa al protagonista como superviviente de un accidente aéreo en una Tierra futurista. *Pariah* tiene previsto su lanzamiento para febrero de 2005.





Live Noticias

NINJA GAIDEN RECIBE EL TRATAMIENTO LIVE

Pack de actualización disponible y primer campeonato mundial del juego de Tecmo

Para muchos, fue una decepción que el logo Live de la carátula de *Ninja Gaiden* sólo significara una triste tabla de puntuaciones. Por fortuna, la cosa no se ha quedado sólo en eso. Desde el pasado mes de agosto, se encuentra disponible para su descarga gratuita a través de Xbox Live el *pack Ninja Gaiden Hurricane Vol. 1*, una actualización que añade nuevos contenidos como enemigos y armas, además de una nueva cámara para el juego y una mejora de la IA.

Un más que notable incentivo para entrenarse de cara al primer campeonato mundial *Ninja Gaiden*. Como ya sabéis, *Ninja Gaiden* no posee lo que es propiamente juego *on line*. La mecánica del campeonato pasa por seleccionar, el 2 de septiembre, a los 154 jugadores con las puntuaciones más altas en Karma de los *rankings* mundiales. Entre ellos saldrán los jugadores que viajarán a Tokio del 24 al 27 de septiembre para participar en la final. El jugador que consiga las mejores puntuaciones durante esos cuatro días de competición se convertirá en Campeón Mundial y Maestro Ninja.



↑ El nuevo traje es una novedad.



↑ Un juego muy difícil de superar.



↑ Hurricane Pack incluye mejoras en contenido y rendimiento.

Live Noticia

XBOX LIVE ALCANZA EL MILLÓN DE USUARIOS

Microsoft publica las cifras de Xbox del último año fiscal

No es exactamente una sorpresa, dado que hace un par de números ya comentábamos que Xbox Live estaba a punto de batir la marca del millón de usuarios suscritos al servicio de juego *on line* de Microsoft. Pero el gigante de la informática ha acompañado el anuncio oficial con una serie de interesantes cifras correspondientes al año fiscal 2003-2004.

El período se ha cerrado con un total de 15,5 millones de Xbox vendidas en todo el planeta. 10,1 millones pertenecen al mercado norteamericano, 3,9 al europeo y 1,5 al asiático. Las cifras cumplen con el objetivo que se había marcado Microsoft de alcanzar unas ventas de entre 14,5 y 16 millones de consolas vendidas hasta el pasado mes de julio. El nuevo objetivo, para el cierre del próximo año fiscal, se encuentra en las 20 millones de Xbox entre todos los mercados.

El estadounidense es el mercado fuerte de Xbox, y así lo demuestran unas cifras que revelan un crecimiento constante. Sus ventas aumentaron un 55% durante el período que nos ocupa y las de los juegos un 69%. La cuota de mercado del sistema en Estados Unidos ha aumentado de un 23% a un 33% entre junio 2003 y junio 2004. Xbox posee un excelente ratio de juegos vendidos por consola: 6,9, que aumenta a un 7,8 con los *packs* de Xbox que incluyen juegos. Se trata, sin duda, de los mejores resultados que ha dado cualquier consola en el mismo período de su ciclo de vida. De enero a junio de 2004, Xbox ha sido la única plataforma con un crecimiento constante con un aumento del 45%, mientras que las ventas de Playstation 2 se han reducido en un 21% en el mismo período. En lo que se refiere a los juegos, Xbox continúa superando a la competencia. Las ventas de juegos en la primera mitad de 2004 han subido un 56%, mientras que las ventas de juegos de PlayStation 2 del mismo período han bajado un 3% este año.



↑ Ya hay un millón de usuarios que disfrutan con Xbox Live.

También hay datos reseñables sobre Xbox Live. Hasta la fecha, el millón de jugadores mencionado ha dedicado un total de más de 160 millones de horas -aproximadamente unos 20.000 años- a jugar en Xbox Live. Ese mismo total de usuarios juega una media de 256.549 horas cada día y ha creado más de 220 millones de sesiones, con una media de 10,5 al mes. El catálogo de juegos compatibles con Xbox Live ya alcanza el centenar, y se prevén más de 150 títulos Live disponibles para la próxima campaña navideña. No está nada, nada mal.

PGR2 LONG BEACH BOOSTER PACK

Nuevo contenido descargable para el juego de Bizarre

Ha habido que esperar bastante para disponer de nuevos contenidos para el excelente juego de conducción *Project Gotham Racing 2*, pero ahora las actualizaciones se publican a buen ritmo. Tras el *pack* París de hace un par de meses -que incluía coches, circuitos y la capital francesa- llega *Long Beach Booster Pack*.

Disponible para su descarga a través de Xbox Live por el precio de 4,99 €, el *pack* presenta unas características similares a las de su predecesor: ocho nuevos vehículos -entre ellos, el Ariel Atom 2 y el VW Nardo- y ocho circuitos sobre el distrito Long Beach de California.



↑ El segundo *pack* con contenidos para *Project Gotham Racing 2* ya está disponible.

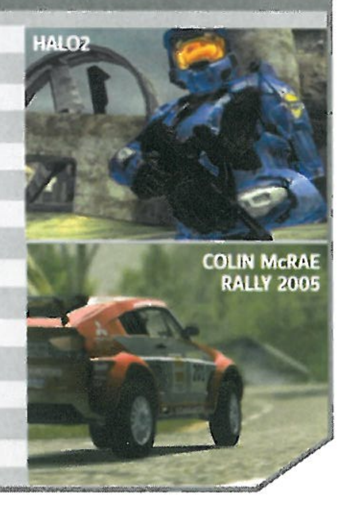
Xbox Live - Los juegos

¿Quieres jugar *on line*? Enumeramos las posibilidades disponibles: los títulos que ya están a la venta y poseen opciones *Live*, bien de juego o de descarga de contenidos. Más abajo, recopilamos los títulos en preparación con un ojo puesto en Live.

Próximamente

Estos son algunos de los juegos que vas a poder disfrutar en breve.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO
Burnout 3	EA Sports	EA	Carreras	Primavera 2005
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	Codemasters	Conducción	Otoño 2004
Conker: Live&Uncut	Rare	Microsoft	Acción	Por confirmar
Doom	ID	Activision	Shooter en 1ª persona	Por Confirmar
FIFA 2005	EA Sports	EA	Deportes	Primavera 2005
Halo 2	Bungie	Microsoft	Shooter	2004
Jade Empire	BioWare	Microsoft	RPG	Noviembre 2004
Richard Burns Rally	Warthog Sweden	SCi	Carreras	Primavera 2004
Serious Sam 2	Croteam	Take-Two	Shooter	Otoño 2004
StarCraft: Ghost	Blizzard	Vivendi	Acción/Aventura	Otoño 2004
Star Wars: Battlefront	LucasArts	LucasArts	Acción	Marzo 2004
Star Wars LCDLAR: The Sith Lords	BioWare	Activision	RPG	Por Confirmar
True Fantasy Online	Level 5	Microsoft	MMORPG	2004
Unreal Championship II	Epic	Atari	Shooter	Noviembre 2004



FONDOS DE MASCOTAS

PRECIO MENSAJE 0,9 € + IVA

Envía MCIMAGEN(espacio)CÓDIGO al 7744.
Ej: MCIMAGEN 27515
NOTA: Para móviles WAP y comp. con FONDOS COLOR

27515	27509	27514	27513	27527	27526	27516	27522	27523
27507	27502	27493	27496	27511	27490	27510	27501	27525
27508	27506	27498	27495	27492	27494	27499	27491	27500

LOS MEJORES CONTENIDOS
7744
PARA TU MOVIL

VIDEOS JAVA

Envía MCVIDEO(espacio)CÓDIGO al 7744. Ej: MCVIDEO 26488
NOTA. Para móviles WAP y comp. con JAVA

767	763	759	754	751	746	749
765	762	758	752	750	743	744

NOKIA
MCVIDEO 758

TOP ANIMACIONES

Envía MCANIM(espacio)CÓDIGO al 7744. Ej: MCANIM 26488
NOTA. Para móviles WAP y comp. con ANIMACIONES.

26485	26494	26492	19521	19531	19505	19500	24642	24689
26488	26495	26487	19540	19548	19518	19509	24732	24734
26490	26742	26496	19547	19520	19510	19517	24722	24737
26486	26484	26489	19525	19502	19523	19511	24730	24724

TOP MELODIAS

Envía MCPOLI(espacio)CÓDIGO al 7744. Ej: MCPOLI 11416

TOP POLIFÓNICOS

11416 Belinda / Lo Siento
11443 Estopa / Tragicomedia
11471 Aleks Syntek / Duele el Amor
11476 Roel / Si me Quisieras
11477 The Black Eyed Peas / Hey Mama
11395 Bisbal / Amores del Sur
11417 Manu Tenorio / Qué Será
11436 Valencia CF / Himno Valencia CF
11437 Nacho Cano / Música para una Boda
11352 O-Zone / Dragostea Din Tei
11376 Grupo Aventura / Obsesión
11058 Outkast / Hey ya
11186 Los Simpson / BSO
11106 David Bisbal / Oye el Boom
11390 Bebe / Malo
11001 Estopa / Fuente de Energía
10928 Himno nacional / Himno nacional

Envía MCTONO(espacio)CÓDIGO al 7744. Ej: MCTONO 3060

TOP MONOFÓNICOS

3060 Camela / Cuando Zarpa el Amor
3262 Nacho Cano / Música para una Boda
2447 Chenoa / En tu Cruz me Clavaste
225 Jennifer López / Let us Get Loud
2821 Los Lunnis / Los Lunnis
3260 Estopa / Tragicomedia
3210 Bisbal / Amores del Sur
1152 Sarah Connor / From Sarah with Love
3072 Shakira / Whenever Wherever
3099 Estopa / Penas con Rumba
3286 Roel / Si me Quisieras
3282 Alex S. y A. Torroja / Duele el Amor
3287 The Black Eyes Peas / Hey Mama
3285 Merche / Me han Vuelto Loca
3259 Abigail / Desde el Acantilado
3209 Bebe / Malo
3255 Alex Ubago / Cuanto Antes

SELECCION JUEGOS JAVA

Envía MCJAVA al 7744 y prepárate

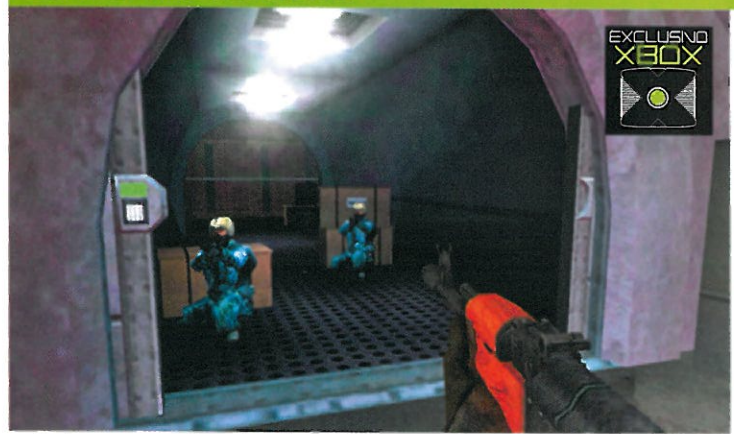


MODELOS COMPATIBLES PARA JUEGOS

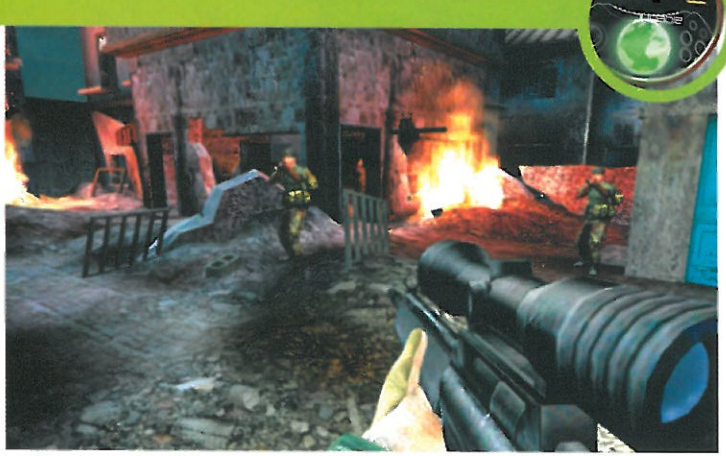
1 - NOKIA SERIE 30: 8910i-3410-3510i-3610i 3520-3530-3560-3570-3585-3585i-3590-3595
2 - NOKIA SERIE 40: 3100-3108-3200-3300-5100-5140 6100-6108-6200-6220-6230-6610-6650-6800 6810-6820-7200-7210-7250-7250i-7600
3 - NOKIA SERIE 60: 3650-6600-7650--N- Gage
4 - MOTOROLA: T720
5 - SIEMENS S55
6 - SIEMENS SX1
7 - SHARP: GX10
8 - SONY ERICSSON T610

TELEFONOS MONOFÓNICOS -- NOKIA: 3210-3310-6210-6250-711-7110e-8210-8210e-9000-9110-6110-8810-6150-8850-3330-5210-5510-6310-6510-7650-8310-3410-3510-6610-7210-6100-6800-6650-6610-6600-6650-6610-6100-7210 7250-7650-3300-3510i-3650-5100-6650-6800—N-Gage-7600-6200-3200 PHILIPS: Fisio120-Fisio625-Fisio825 ERICSSON: T-20e—T39-T65-T29-R520-T66-T68m-T68i-T200-T618-T616-T100-T310-T610-P800 SIEMENS: S45-C45-M50-ME45-MT50 C55-A55-S55-M55-SL55 ALCATEL: OT311-OT512-OT525-OT715-OT735-OT331-OT526-OT535 MOTOROLA: V100-T250-V260-T191-T192-V500-E380-C450-V525-C33x-720i-V600-C550-A760 SAMSUNG: R200-R210-S500-X100-X600-S300-A800 V200-S100-T100-T400-Q300-X400-E700-C100-E710 SAGEM: 930-932-939-959-myx5-myx6 TRIUM: 110-Odyssey-Eclipse LG: W3000-G5300-W7000 MOVISTAR: TSM4 SHARP: GX10-GX30-GX20 TELÉFONOS POLIFÓNICOS -- ERICSSON: T618 T616-T100-T310-T610-P800 SIEMENS: C55-A55-S55-M55-SL55 ALCATEL: OT735-OT331-OT526-OT535 PANASONIC: G50-X60-GD87-X70 NOKIA: 3510-6610-7210-6100-6600-6650-6610-6100-7210-7250 MOTOROLA: V500-E380-C450-V525 C33x-720i-V600-C550-A760 SAMSUNG: S500-X100-X600-S300-A800-V200-S100-T100-T400-Q300-X400-E700-C100-E710 SAGEM: myx5-myx6 LG: G5300-W7000 SHARP: GX10-GX30-GX20 [illegible]

Live Análisis




↑ Lo interesante está en el modo off line.


↑ Los niveles son grandes, pero tardan una eternidad en cargar.

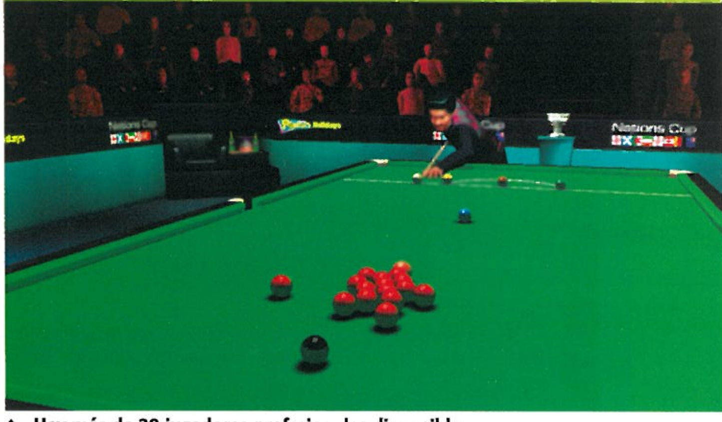
SHADOW OPS: RED MERCURY

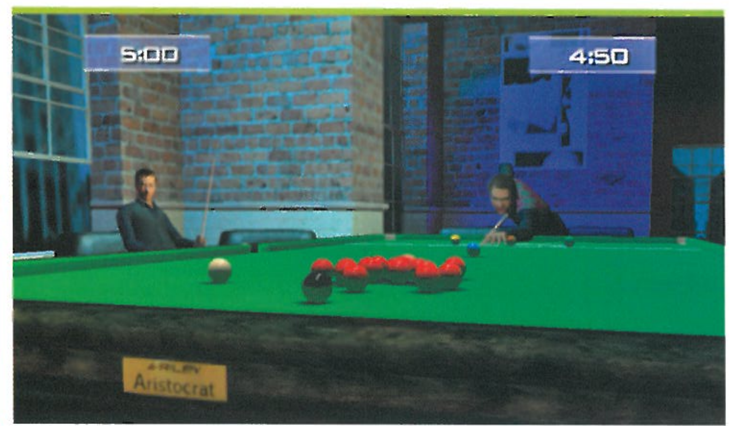
Baja el nivel

AUNQUE *Shadow Ops* no deja de ser un shooter corriente para un jugador, no puede negarse que tiene sus momentos. Lástima que no se pueda decir lo mismo de su modo multijugador. Opciones hay de sobra: cooperativo a pantalla partida, combate a muerte por equipos e individual, capturar la bandera y un modo escolta en el que algunos jugadores protegen a otro.

Dejando de lado el modo cooperativo, que repite las misiones de la campaña individual pero sin las secuencias prefijadas que tanto hacían por animar la acción, *Shadows Ops* enfrenta dos graves problemas. Uno es que, por sí mismas, ni la acción ni la premisa del juego son lo suficientemente intensas o interesantes como para motivar al jugador. Bueno, no es el primer título con un juego *off line* entretenido que se vuelve aburrido en Xbox Live. El segundo motivo, más difícil de soslayar, es el pobre rendimiento del juego a través de Internet. El número máximo de jugadores es de ocho, los mapas escasos, las partidas difíciles de encontrar y los tiempos de carga tan largos que incluso uno puede llegar a entrar en la siguiente partida cuando otros jugadores ya llevan un rato en acción. Vamos, una experiencia muy poco disfrutable que no tiene nada que hacer frente a muchos otros títulos. Precisamente, no es de shooters en primera persona de lo que anda corta Xbox.




↑ Hay más de 30 jugadores profesionales disponibles.



↑ Una pequeña joya por descubrir.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004

Armando el taco

No es el tipo de juego que vamos a ver encaramado en las listas de éxitos, pero no será porque no se lo merezca. *World Championship Snooker* tiene la mala fortuna comercial de encuadrarse en un género minoritario, pero precisamente eso le da también el atractivo que suelen tener las pequeñas joyas a las que el público general ni se molesta en mirar. Zombie Studios mantiene alto el nombre de la serie con la entrega correspondiente a la temporada 2003/2004, pero introduce el importante atractivo del juego *on line*.

Hay tres modos de juego disponibles: Snooker, Championship Snooker e In My Pocket. El modo Championship es el único que utiliza tablas de puntuaciones siguiendo las particulares reglas del juego real. El jugador puede crear a su representante en el juego desde el principio o elegir a algunas de las más de 30 estrellas de este deporte presentes en la edición de 2004. Encontrar oponentes tiene su dificultad, pero una vez establecida la conexión *WCS 2004* funciona sin dar ningún quebradero de cabeza. Por supuesto, está el problema de los jugadores que cortan la partida cuando van perdiendo para evitar empeorar su posición en los *rankings* mundiales, pero ese es un problema generalizado en los juegos de deportes *on line*.



La difusión de contenidos ilegales en internet es un delito castigado incluso con la cárcel

AHORA LA LEY ACTÚA







91 522 12 35



El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

Los juegos cuya puntuación está enmarcada con un recuadro negro pertenecen a la Élite de la Revista Oficial Xbox Edición Española.

Juego	ROX	Género	Puntuación
4X4 EVO2	07	Carreras	5,5
ALIAS	27	Acción 3ª persona	8,0
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	19	ETR	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	07	Béisbol	7,0
ALTER ECHO	21	Acción	6,9
AMPED 2	22	*Snowboard*	9,0
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	02	*Snowboarding*	8,7
ANTZ EXTREM'E RACING	08	Carreras	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	03	Surf	6,9
ARCTIC THUNDER	02	Carreras	5,9
ARMED AND DANGEROUS	25	Acción en 3ª persona	8,8
ARX FATALIS	23	RPG	6,2
ATV: QUAD POWER RACING 2	13	Carreras	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	06	Acción / Aventura	3,1
BALDU R'S GATE: DARK ALLIANCE II	25	RPG de acción	9,0
BARBARIAN	10	Beat'em-up	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	16	Acción	3,5
BATMAN: RISE OF TZU	23	*Beat'-em-up*	6,0
BATMAN: VENGEANCE	03	Acción / Aventura	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	11	Mech shoot-'em-up	8,1
BATTLESTAR GALACTICA	24	Combate espacial	6,0
BEYOND GOOD & EVIL	25	Plataformas	8,9
BIG MUTHA TRUCKERS	11	Conducción	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	14	RPG Arcade	7,0
BLINX:THE TIME SWEEPER	10	Plataformas	9,0
BLODY ROAR EXTREME	23	Lucha	5,0
BLOOD OMEN 2	04	Acción / Aventura	6,9
BLOOD WAKE	03	Carreras / Acción	4,5
BLOODRAYNE	16	Acción	7,0
BONICLE	23	Plataformas	3,1
BREAKDOWN	29	Shooter	7,0
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN	23	Acción	9,0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	09	Beat-'em-up	2,5
BRUTE FORCE	17	Acción	8,5
BUFFY LA CAZAVAMPIROS	08	Acción / Aventura	8,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	21	Arcade	7,9
BURNOUT	05	Carreras	7,9
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	16	Carreras	9,0
BUSCANDO A NEMO	21	Plataformas 3D	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	15	Beat-'em-up 2D	7,9
CARVE	25	Motos acuáticas	5,5
CEL DAMAGE	03	Carreras	5,5
CELEBRITY DEATHMATCH	24	Beat-'em-up	3,0
CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02	04	Fútbol estrategia	8,8
CIRCUS MAXIMUS	06	Carreras	3,5
CLUB FOOTBALL	21	Deportivo	7,6
COLIN MCRAE RALLY 3	10	Conducción	9,0
COLIN MCRAE RALLY 04	20	Carreras	9,4
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	07	Estrategia	8,4
CONAN	28	Acción	5,8
CONFLICT: DESERT STORM	08	Shooter por equipos	8,3
CONFLICT DESERT STORM II	20	*Shooter* en 1ª persona	8,5
COUNTER-STRIKE	23	shooter por equipos	7,0
CRASH: NITRO KART	23	Conducción	4,5
CRASH	06	Conducción	6,8
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	04	Plataformas	8,7
CRAZY TAXI 3	09	Conducción arcade	7,8
CRIMSON SEA	15	Acción en 3ª persona	8,5
CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE	23	Combate aéreo	8,5
CURSE: EYE OF ISIS	27	Survival horror	5,5
D&D: HEROES	22	RPG	7,5
DAKAR 2	18	Carreras	6,8
DANCING STAGE UNLEASHED	26	Baile	8,0
DARK ANGEL	14	Acción	4,5
DARK SUMMIT	03	Snowboarding	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	02	BMX	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	04	Fútbol	3,1
DEAD MAN'S HAND	27	Shooter	7,0
DEAD OR ALIVE 3	02	Beat-'em-up	9,3
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	13	Voleibol	8,9
DEAD TO RIGHTS	12	Acción / Shooter	7,0
DEADLY SKIES	04	Simulador de vuelo	7,5
DEFENDER	16	Acción	6,0
DEUS EX: INVISIBLE WAR	25	Shooter/RPG	9,5
DIE HARD: VENDETTA	18	Acción en 1ª persona	4,0
DINASTY WARRIORS 4	22	Lucha	8,0
DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY	29	Acción	5,8
DINO CRISIS 3	22	Acción en 3ª persona	6,0
DOS POLICIAS REBELDES 2	27	Acción	5,5
DR MUTO	14	Plataformas	8,2
DRAGON'S LAIR 3D	28	Acción	5,5
DRIV3R	29	Conducción	9,5
DYNASTY WARRIORS 3	11	Acción / Aventura	8,0
EGGO MANIA	09	Puzzle	6,5
EL GATO	27	Plataformas	5,7
EL HOBBIT	23	Plataformas	7,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	11	Acción / Shooter	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY	22	Acción	9,3
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	10	Acción / Aventura	7,7
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	14	Acción / Aventura	8,5
ENCLAVE	10	Acción / Aventura	6,9
ENTER THE MATRIX	16	Acción	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	04	Deportes de invierno	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	22	Deportes	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	24	Fútbol americano	8,0
ESPN NHL HOCKEY	24	Hockey sobre hielo	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	06	Snowboarding	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	18	Acción	6,0
F1 2002	04	Carreras	8,7
F1 CAREER CHALLENGE	17	Carreras	6,9
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	27	RPG	7,7
FIFA 2002	04	Fútbol	9,2
FIFA 2003	10	Fútbol	9,4

Juego	ROX	Género	Puntuación
FIFA FOOTBALL 2004	22	Deportes	8,7
FILA WORLD TOUR TENNIS	09	Tenis	2,8
FIREBLADE	12	Shoot-'em-up	4,0
FORD RACING 2	22	Carreras	5,7
FREAKY FLYERS	21	Conducción	7,0
FREEDOM FIGHTERS	20	Acción	8,0
FREESTYLE METALX	21	Carreras	7,8
FULL SPECTRUM WARRIOR	29	Acción táctica	8,5
FURIOUS KARTING	12	Carreras	6,0
FUTURAMA	18	Platafor-mas	8,5
FUZION FRENZY	02	Party Game	5,0
GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY	29	Acción/Aventura	7,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	07	Aventura arcade	4,0
GENMA ONIMUSHA	03	Acción / Aventura	6,5
GLADIATOR	22	Lucha	6,7
GLADIUS	22	Lucha	6,8
GRABBED BY THE GHOULIES	23	Acción	8,5
GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	24	Conducción	9,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	10	BMX	1,5
GROUP S CHALLENGE	21	Conducción	7,7
GUN METAL	07	Acción / Shooter	8,0
GUN VALKYRIE	05	Shoot-'em-up	8,0
HALO	02	Shooter	9,7
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN	29	Plataformas/Puzzles	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	11	Acción / Aventura	7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	24	Acción / Aventura	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	23	Deportes	8,1
HITMAN: CONTRACTS	28	Acción	6,6
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	09	Acción	8,1
HULK	17	Acción	8,0
HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	7,5
HUNTER: THE RECKONING REDEEMER	24	Arcade	8,5
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	14	Acción / Aventura	8,7
INDYCAR SERIES	18	Carreras	8,5
INDYCAR SERIES 2005	30	Conducción	7,6
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	04	Fútbol	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	21	Carreras	5,0
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	06	Shooter	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	12	Acción / Shooter	8,0
JAMES BOND 007: TODO O NADA	25	Acción	8,5
JET SET RADIO FUTURE	03	Plataformas / Skate	8,9
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	21	Shooter	5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	15	Estrategia	7,0
KNIGHTS OF THE TEMPLE	28	Acción	6,0
KUNG FU CHAOS	14	Acción/Plataformas	8,1
LA GRAN EVASIÓN	19	Aventuras	7,6
LA MANSIÓN ENCANTADA	27	Acción	6,5
LARGO WINCH	09	Aventura gráfica	6,5
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	24	Aventura de acción	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	06	Boxeo	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	13	Boxeo	7,2
LINKS 2004	23	Simulador golf	8,5
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	08	Acción dibujos animados	6,5
LOS SIMS	15	Estrategia	7,7
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	23	Estrategia	8,5
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	19	*Shooter* espacial	8,1
MAD DASH RACING	02	Carreras	6,8
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS	24	Lucha/Estrategia	6,5
MAFIA	28	Acción	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	11	Fútbol/Estrategia	8,0
MANAGER DE LIGA 2004	26	Manager de fútbol	8,4
MANHUNT	28	Acción	6,8
MARVEL VS. CAPCOM 2	10	Beat-'em-up	7,5
MASHED	30	Carreras	8,1
MAX PAYNE	04	Acción	8,5
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	24	Acción en 3ª persona	9,5
MECHASSAULT	11	Shoot-'em-up de mechs	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	11	Shooter	7,0
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	23	Shooter	5,8
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	24	Acción	8,5
METAL DUNGEON	12	RPG	5,0
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	12	Acción / Aventura	9,2
MICRO MACHINES	12	Conducción	6,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	25	Compilación arcades	7,5
MIDNIGHT CLUB II	19	Carreras	7,0
MIDTOWN MADNESS 3	17	Carreras	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	06	Boxeo	7,0
MINORITY REPORT	12	Acción	5,0
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	23	Acción	8,5
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	13	Beat-'em-up	8,0
MOTOGP 2	16	Carreras	9,4
MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	05	Carreras	9,1
MTX MOTOTRAX	28	Motocross	8,5
MX SUPERFLY	13	Carreras	7,5
MX UNLEASHED	27	Motocross	7,0
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	05	Motocross	6,0
MYST III: EXILE	09	Aventura gráfica	6,8
NBA 2K3	13	Baloncesto	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	04	Baloncesto	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	11	Baloncesto	8,0
NBA INSIDE DRIVE 2004	24	Baloncesto	8,4
NBA JAM 2004	22	Deportes	7,0
NBA LIVE 2003	10	Baloncesto	7,5
NBA LIVE 2004	21	Deportes	8,8
NBA STREET VOL. 2	15	Baloncesto	8,7
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	09	Carreras	7,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	23	Carreras	8,5
NEW LEGENDS	05	Acción / Aventura	4,9
NFL FEVER 2003	10	Fútbol americano	8,2
NFL2K3	14	Fútbol americano	7,8
NHL 2002	03	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2003	10	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2004	21	Deportes	7,8





Juego	ROX	Género	Puntuación
NHL HITZ 20-02	02	Hockey sobre hielo	8,4
NHL HITZ 20-03	09	Hockey sobre hielo	8,4
NHL RIVALS	24	Hockey sobre hielo	8,0
NHL2K3	14	Hockey sobre hielo	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	05	Aventura / Shooter	4,2
NINJA GAIDEN	28	Acción	9,2
OBSCURE	29	Survival Horror	8,9
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	02	Plataformas	8,0
OTOGI MYTH OF DEMONS	19	Acción	8,5
OUTLAW VOLLEYBALL	23	Deportes	6,0
PANZER DRAGOON ORTA	14	Acción	8,7
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	10	Lucha de *mechs*	8,5
PIRATAS DEL CARIBE	20	Rol	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	05	Acción / Aventura	5,0
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	27	Plataformas	6,7
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	25	Acción en 3ª persona	9,0
PRISONER OF WAR	07	Puzzle / Aventura	7,7
PRO BEACH SOCCER	20	Voley playa	4,6
PRO RACE DRIVER	15	Carreras	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	08	Tenis	2,1
PROJECT GOTHAM RACING	02	Conducción	8,9
PROJECT GOTHAM RACING 2	22	Carreras	9,3
PROJECT ZERO	14	Survival horror	8,8
PUYO POP FEVER	26	Puzzles	7,0
QUANTUM REDSHIFT	09	Carreras futuristas	7,0
R: RACING	26	Carreras	6,7
RACING EVOLUZIONE	15	Carreras	9,0
RALLISPORT CHALLENGE	2	Carreras	8,5
RALLISPORT CHALLENGE 2	29	Conducción	9,3
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	11	Carreras	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	14	Plataformas	7,9
RED CARD	05	Fútbol	7,8
RED FACTION II	18	Acción en 1ª persona	7,2
RED DEAD REVOLVER	29	Shooter	8,6
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR	15	*Shooter* en 1ª persona	9,2
ROADKILL	23	Carreras/Acción	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	23	Estrategia	6,2
ROBOCOP	26	Shooter en 1ª persona	3,0
ROBOTECH: BATTLECRY	11	Shooter de mechs	6,3
ROCKY	09	Boxeo	8,7
ROGUE OPS	25	Acción en 3ª persona	6,0
ROLLING	22	Deportes extremos	6,9
SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM	28	Acción	7,1
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	23	Simulador aéreo	8,8
SEGA GT 2002	10	Conducción	8,5
SEGA GT ONLINE	23	Conducción	8,7
SEGA SOCCER SLAM	10	Fútbol arcade	6,8
SERIOUS SAM	12	Shooter	8,0
SHADOW OF MEMORIES	10	Puzzle / Aventura	4,5
SHADOW OPS: RED MERCURY	30	Shooter	8,0
SHENMUE II	13	Aventura/RPG	8,8
SHREK	04	Plataformas	5,0
SHREK 2	30	Acción	6,7
SHREK SUPER PARTY	12	Party Game	4,0
SILENT HILL 2: INNER FEARS	09	Survival horror	8,8
SILENT SCOPE COMPLETE	26	Shooter	6,0
SLAM TENNIS	07	Tenis	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	17	Shooter en 1ª persona	8,5
SONIC HEROES	26	Plataformas	7,3
SOUL CALIBUR II	20	Lucha	9,0
SPAWN: ARMAGEDDON	26	Acción en 3ª persona	5,3
SPLASHDOWN	08	Carreras	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	05	Plataformas	7,5
SPEED KINGS	18	Carreras	7,0
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	26	Plataformas	8,5
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	26	Shooter táctico	9,0
SPY HUNTER	07	Conducción / Shoot-'em-up	6,7
SPY HUNTER 2	26	Acción/Conducción	3,8
SSX 3	22	*Snowboard*	8,9
SSX TRICKY	08	Snowboarding	8,9
STAKE	16	Party Game	6,5
STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	29	Shooter	7,0
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	23	Acción	7,9

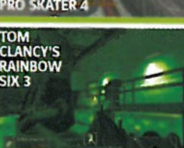


















Juego	ROX	Género	Puntuación
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	06	Shoot-'em-up	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	16	Acción	7,7
STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	19	RPG	9,5
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	10	Acción / Aventura	8,5
STAR WARS OBI WAN	02	Acción	7,0
STARSKY & HUTCH	18	Acción / Conducción	7,0
STATE OF EMERGENCY	16	Acción	7,8
STEEL BATTALION	13	Shooter de mechs con control	8,2
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	27	Mechs on line	9,0
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	12	Shoot-'em-up	4,0
SX SUPERSTAR	19	Carreras	6,5
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	24	Acción táctica en 1ª pers.	7,2
SYBERIA	24	Aventura gráfica	8,5
SYBERIA II	27	Aventura	8,6
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	16	Beat-'em-up	8,0
TAZ: WANTED	08	Plataformas	5,9
TD OVERDRIVE	05	Carreras	4,0
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	27	Acción	6,5
TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS	27	Acción 3ª persona	8,6
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	06	Carreras	3,1
TETRIS WORLDS	09	Puzzle	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	11	Shoot-'em-up	5,0
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	24	*Shooter*	6,8
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	10	RPG	7,9
THE HOUSE OF THE DEAD 3	14	Arcade de disparo	8.5
THE SIMPSONS ROAD RAGE	10	Conducción	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	22	Carreras	7,2
THE SUFFERING	28	Acción	8,9
THE THING	09	Survival Horror	8,0
TIGER WOODS 2004	20	Simulador de golf	7,4
THIEF: DEADLY SHADOWS	30	Sigilo	8,8
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	11	Golf	8,5
TIMESPLITTERS 2	10	Shooter	9,1
TOCA RACE DRIVER 2	28	Carreras	9,2
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	13	Plataformas	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	12	Shooter en escuadrones	8,4
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	23	Shooter	8.5
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	23	Acción Táctica	9,0
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	10	Shooter por equipos	9,2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	03	Skateboarding	8,8
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	10	Skateboarding	8,6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	23	*Skateboarding*	8,8
TOP SPIN	22	Deportes	9,0
TOTAL IMMERSION RACING	11	Carreras	5,7
TOUR DE FRANCE	07	Carreras	6,7
TOXIC GRIND	11	BMX	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	11	Snowboarding	6,5
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	23	Acción	8,0
TUROK EVOLUTION	08	Acción / Shooter	8,0
UEFA EURO 2004	28	Fútbol	8,4
UFC: TAPOUT	05	Beat-'em-up	8,2
URBAN FREESTYLE SOCCER	26	Fútbol	6,5
UNREAL II: THE AWAKENING	27	Shooter	6,3
UNREAL CHAMPIONSHIP	11	Shoot-'em-up	8,5
V-RALLY 3	15	Carreras	6,1
VAN HELSING	29	Aventura/acción	7,5
VEXX	14	Plataformas	8,0
VOODOO VINCE	21	Plataformas	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	23	Plataformas	7,9
WHACKED!	11	Party Game	6,0
WHIPLASH	26	Plataformas	7,9
WRATH UNLEASHED	25	Lucha/Estrategia	5,0
WORLD RACING	13	Carreras	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	18	Billar	8,2
WORMS 3D	22	Estrategia	7,3
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	03	Conducción	8,0
WWE RAW	10	Wrestling	5,3
WWE RAW2	21	Boxeo	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	12	Beat-'em-up	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	15	Acción	6,5
XIII	22	*Shooter*	8,5
YAGER	14	Combate espacial	8,5

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



LAS CRONICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCIÓN ....
POBLACIÓN ....
CÓDIGO POSTAL ....
PROVINCIA....................
TELÉFONO ....MODELO DE CONSOLA....................
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO....................
Dirección e-mail ....

Rellena los datos de este cupón.
Llama para conocer tu CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
Visita tu CentroMAIL habitual y presenta este cupón al realizar la compra del juego que aparece en este cupón (imagen no contractual).
Si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
CentroMAIL • Camino de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

CADUCA EL 30/09/2004 | NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS



~~59,95~~ **54,95**



DESCUENTO

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a CentroMAIL:
Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de CentroMAIL ☐

ASEGÚRATE TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

PROMOCIÓN

La Revista Oficial Xbox Edición Española regala **Camisetas** de Xbox a las personas que este mes se suscriban mandando el cupón adjunto*.

*Unidades limitadas.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Y RECIBIR UNA CAMISETA DE XBOX**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos.......................................

Dirección.......................................

Teléfonos.......................................

Población.......................................

Provincia.......................................

C. P. ....

Correo electrónico.......................................

MC Ediciones Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ Adjunto **talón nominativo** a MC Ediciones, S.A.

☐ **Tarjeta de crédito** (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ **Domiciliación Bancaria** (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de de 2004

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



Thief: Deadly Shadows

Como el mejor ladrón de la Ciudad, tu misión es frustrar la llegada de una nueva Edad Oscura, mientras llenas tus bolsillos con absolutamente todo lo que puedas. Haz amigos, rompe alianzas, desentraña antiguos misterios, mata demonios, y salva al mundo en *Thief: Deadly Shadows.* Y hazlo con la ayuda de esta práctica guía (por cierto, dado que el juego carece de localización, hemos añadido los nombres en inglés de la mayor parte de objetos, armas, personajes y localizaciones para facilitar su correspondiente identificación).

Deadly Shadows es un juego que requiere que seas sigiloso por encima de todo. Garrett es absolutamente desastroso en el combate frente a frente, por lo que evita la confrontación.

Si necesitas hacerlo, noquea a algunos caballeros y, después, esconde sus cuerpos. Si eres visto, lanza una bomba flash *(flashbomb)* y/o sal corriendo. Es realmente así de simple.



Misión 1: End of the Bloodline

Tras terminar la misión de entrenamiento te verás en un patio. Como en la mayoría de las misiones del juego, cuando hayas terminado te irás por el lugar en el que entraste. Apaga la antorcha de la cabeza de león, y después espera a que un guardia entre en el castillo. Pasa sigilosamente por donde el otro, por el borde de su patio, y sube a las almenas. Esto te llevará a los barracones.

Cuando estés allí, tómate tu tiempo para saquear el lugar. Cuando hayas terminado, dirígete a la parte inferior de la escalera, fuera de los barracones, donde tres guardas patrullando te harán la vida difícil. Lanza una flecha ruidosa *(noisemaker arrow)* hacia cualquier sitio para que los guardas vayan hacia allá, deslízate escaleras arriba y métete por la puerta de zona *(zone gate)* de las habitaciones que hay en la parte superior.

Saldrás fuera de los dormitorios en los Alojamientos Interiores *(Inner Quarters).* Desciende un momento por el elevador y saquea la cocina, donde encontrarás una nota crucial. Después, vuelve a las almenas y prepárate para escabullirte silenciosamente, ya que debes dar esquinazo a Lord Ember y a su compañero que porta la antorcha. Afortunadamente, si simplemente cruzas la habitación hay un útil pasaje lateral que te permite rodearlos.

Abre la cerradura de la puerta de la habitación de Lord Ember y entra en ella. El candelabro de pared encima de su escritorio es el interruptor que necesitas. Para aumentar tus riquezas y complicar aún más la trama, visita la habitación de Elizabeth subiendo la escalera en espiral cerca de la habitación de Ember.

Vuelve a los Alojamientos Exteriores *(Outer Quarters).* La cámara del tesoro está hacia el oeste del edificio, en el sótano. Consigue el Bloodline Opal, y abandona el castillo.



↑ Las flechas de agua apagan llamas.

La Ciudad: Día 1

Visita a Heartless Perry, y te encontrarás con la esposa de Ember en la entrada al Stonemarket. La mujer se dirigirá hacia un edificio cercano; puedes esconderte en un agujero debajo del patio adjunto. Si esperas, llegarán sus matones para que les pague, lo que te permite ocuparte de ellos uno a uno.

Después, dirígete a la Plaza y reúnete con Bertha. Primero vende el Opal, y después reúnete con los Keepers en el Terses Courtyard. Necesitarás muchas flechas de agua *(water arrows)* y bombas flash para tu siguiente misión, por lo que es un buen momento para conseguir dinero mediante el robo y el atraco.



↑ Utiliza flechas de punta ancha para asesinar a los objetivos confiados.



Misión 2: St Edgar's Eve

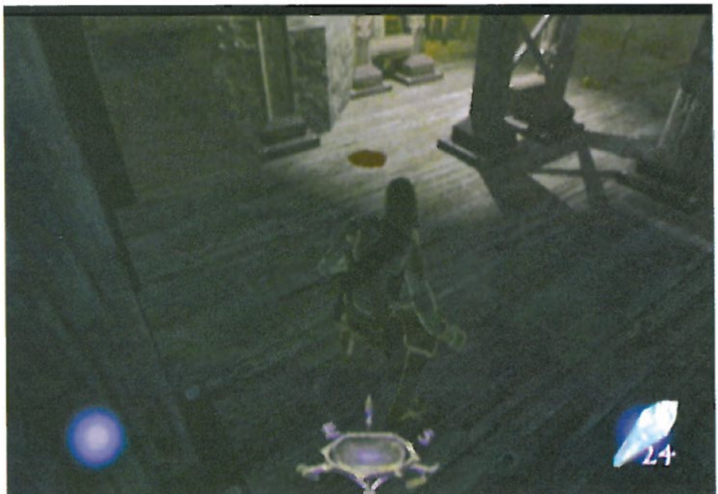
Hay dos matones merodeando fuera de la catedral, uno de los cuales tiene un mapa de la zona en su cintura. Róbaselo antes de continuar.

Los Hammerites son oponentes poderosos y pueden derribar a Garrett con dos o tres golpes. No luches con ellos, incluso aunque estés desesperado. Si mientras patrullan pasan por delante de una estatua, se pararán y rezarán; es un buen momento para pillarles.

Golpea al tipo que patrulla en el patio, y después deslízate por la puerta delantera de la catedral. Dadas sus tendencias eclesiásticas, evadirse de los Hammerites no es una gran proeza. Espera a que uno empiece a rezar, y después esquívale.

Investiga primero el lado oeste del templo. Encontrarás una cuerda de campana en este lado del edificio, que da al patio delantero. Si tiras de ella, el Sumo Sacerdote *(High Priest)* y su guardaespaldas saldrán de su habitación e irán a la sala del altar para que puedas robar sus posesiones. Este proceso, sin embargo, requiere una gran coordinación y precisión. Hay una forma mejor...

Vete sigilosamente a los barracones desde el patio este y dirígete escaleras

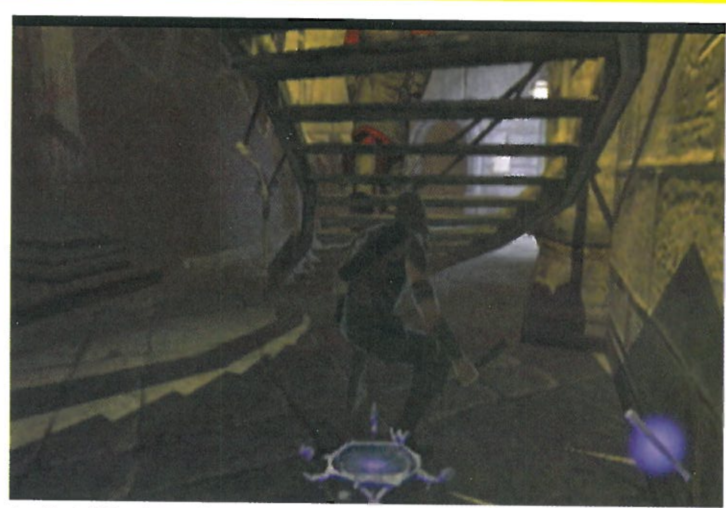


↑ Apuñalar a un enemigo deja charcos de sangre que los guardias pueden ver.



↑ Para robar el bolsillo de un hombre, síguele hasta que se ilumine su cinturón.





«¡Je, je! ¡Puedo ver dentro de su delantal!»

arriba a la terraza. Aquí encontrarás dos bombas de gas *(gas bombs):* una encima de un barril, y otra en una mesa de trabajo. Cógelas, y después vuelve al patio y sube por la escalera exterior.

Abre la puerta y estarás en la habitación del Sumo Sacerdote. Antes de que pueda reaccionar, lánzales una bomba de gas a él y a su guardia. Esto les pondrá fuera de combate durante un tiempo. Birla el Holy Symbol del escritorio.

Ahora tienes que ir a la Hammer Factory y conseguir un engranaje grabado *(stamped gear).* La entrada a esa zona se encuentra en la parte superior de la escalera oeste en la sala delantera de la catedral, vía la puerta lateral. Necesitarás ser hábil para bajar por la escalera sin ser visto, por lo que una flecha ruidosa hará que la mayoría de los guardias miren hacia otro lado. Y si realmente quieres distracción, ¡prueba a liberar a los dos zombis que hay en las celdas cerca del horno *(furnace)*!

El diseño de la Hammer Factory es esencialmente circular, por lo que no deberías tener muchos problemas para moverte por ella. El engranaje sin grabar *(unstamped gear)* está dentro de una sala de almacenamiento en la planta baja, a dos habitaciones de la Stamping Machine. Graba el engranaje, y después llévalo junto tu Holy Symbol al Reliquary. Utiliza ambos objetos en los motores grandes y después vuelve escaleras arriba para limpiar la jaula. El Chalice es tuyo.



Misión 3: Pagan Tunnels

Estos túneles serán tu primer contacto con una característica subterránea particularmente molesta: los cristales luminosos. No pueden apagarse.

Deja que los dos desgraciados mineros paseen un ratito; cualquier Pagan con el que se encuentren es un Pagan menos con el que tienes que acabar. Por supuesto, son demasiado beligerantes para dejarlos por ahí, con lo que, una vez que hayan hecho el trabajo por ti, golpéalos y escóndelos.

Sigue adelante por tus propios medios hasta que oigas hablar a dos mujeres. Espera a que terminen su conversación. Una de las mujeres se marchará, mientras que la otra se quedará patrullando. Déjala sin sentido, saquea su campamento, y sigue a su amiga por el sistema de alcantarillas de la Ciudad.

Las alcantarillas albergan un extraño fenómeno común en todo el territorio de Pagan: *will-o'-the-wisps.* Mientras esas cosas estén presentes, desaparecerán todas las sombras, por lo que vigílalas. Y lo más importante, hay un lagarto enorme, que no puedes derrotar con tu porra *(blackjack)* o tu daga *(dagger),* por lo que sal del agua tan pronto como puedas.

Una vez en terreno seco, roba algunas minas explosivas *(explosive mines)* de la pila de cajas, y deja sin sentido a los tres Pagans que están de guardia. Hazlo con sigilo y rápidamente, ya que si uno de ellos empieza a alborotar, el lagarto saldrá del agua para ayudarles. El único hombre de ellos está guardando un cofre del tesoro que contiene un valioso mapa del Pagan Sanctuary.

Cerca del cofre, hay un túnel lateral que termina en una escalera que conduce a una puerta de zona. En unas ruinas cubiertas de vegetación, los Pagans se están preparando para la guerra.



Suelos de musgo insonoros.



El lagarto parece un Ent. ¡Evítalo!



Otro "accidente" en el trabajo.

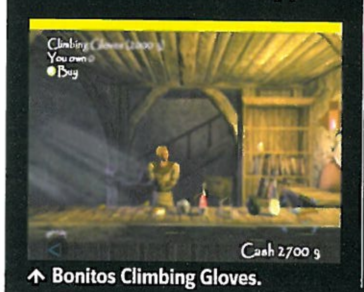


¿El Señor de los Anillos?

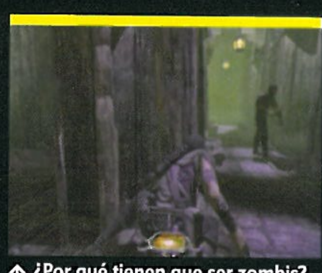


Facciones

Querrás hacerte amigo de los Hammerites porque son útiles aliados. Todo lo que tienes que hacer es destruir a los no muertos *(undead),* lo que se consigue fácilmente con bombas flash. Puedes encontrar zombis en las catacumbas debajo de Fort Ironwood en el Old Quarter, o en el Abysmal Gale. Compra un par de Climbing Gloves en el mercado de los ladrones y pasa sigilosamente a los guardias fuera de la taberna para llegar al Abysmal Gale. El barco es pequeño, pero lleno de zombis. Utiliza los agujeros realizados en el suelo para llegar a las cubiertas inferiores; tu objetivo es el manifiesto de la carga, que está dentro de una habitación en la segunda cubierta. Una vez leído, abandona el barco, y roba el bote a remos en un muelle.



Bonitos Climbing Gloves.



¿Por qué tienen que ser zombis?

Necesitarás leer la nota en la pared delante de ti para conseguir un nuevo Objetivo, y después evádete de los dos Pagans que hay de guardia.

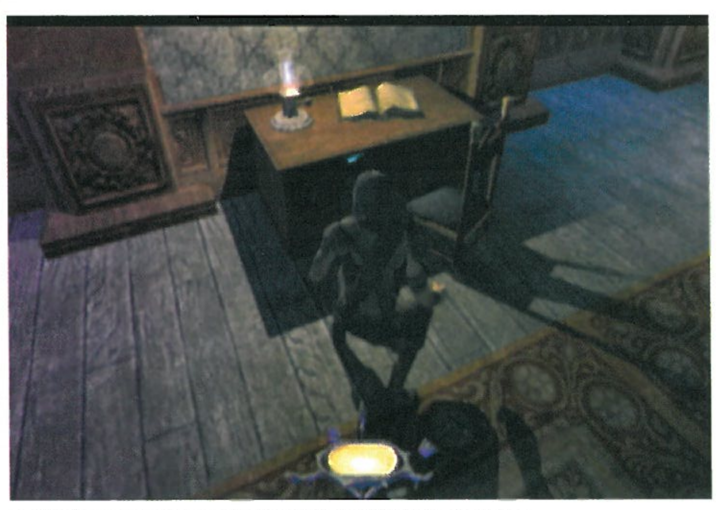
Una vez superados, espera a que un chamán *(shaman)* baje a la entrada, y después déjale sin sentido (los lanzadores de hechizos, en general, son demasiado peligrosos para dejarlos conscientes; si no puede ser eso, entonces puedes robarles sus varitas) y dirígete hacia la dirección por la que vino. A través de la puerta lateral, encontrarás un grupo de Pagans practicando con espadas; déjales en ello, y abre la cerradura de la puerta cerrada. Mete tu cabeza por ella, apaga la antorcha a tu derecha, y utiliza la escalera estropeada para subirte a las vigas.

Para divertirte, puedes dejar caer el engranaje gigante *(giant gear)* sobre los Pagans que practican, pero aparte de eso, salta por las vigas hasta la pequeña entrada de piedra. Te conducirá a un conjunto de escaleras, en la parte superior de las cuales está tu primer botín especial: la Ancient Statuette.

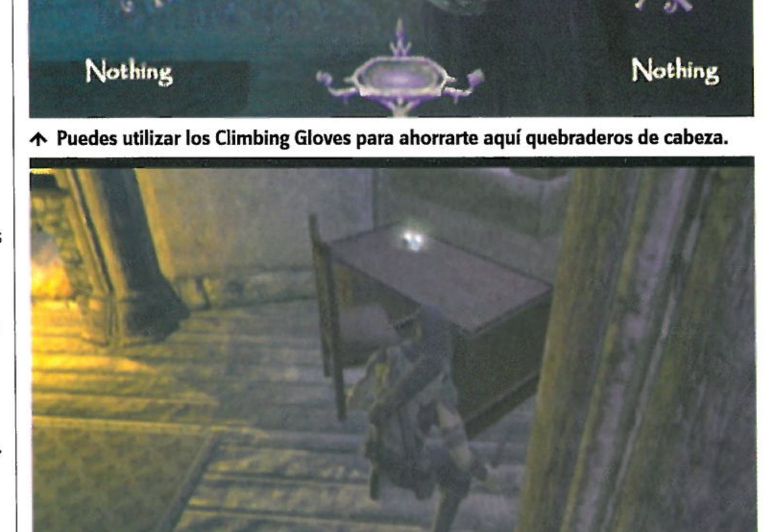
Salta por la ventana hacia una tubería y síguela hasta el foso. Cuando el guardián no esté mirando, déjate caer al foso y sube por la escalera de »



Si necesitas flechas, busca en los charcos junto al altar.



↑ El interruptor en el escritorio puede ser difícil de encontrar.



↑ Puedes utilizar los Climbing Gloves para ahorrarte aquí quebraderos de cabeza.



↑ El ojo de Garrett es muy útil.

mano. Estás encima de Woodbine, el chamán de los Paganos; lee el libro abierto en su cama para aprender el *Ritual of the Root.* Sal de su habitación por el agujero de la pared y dirígete por la sala a las escaleras del sótano. Las escaleras te llevan a una bodega *(wine cellar)*, la entrada principal que te conduce directamente al altar que alberga la Paw. Hay un Pagan patrullando aquí con un lagarto para guardar la Paw.

Coloca una mina para quitarte al lagarto de en medio, y mata al Pagan. Para sacar la Paw del árbol, dispara una flecha de agua al símbolo que hay a la izquierda, una flecha de musgo *(moss arrow)* al de la derecha y, finalmente, suelta tu Pagan muerto en el centro. Esto liberará la Paw; róbala y escapa.

La Ciudad: Día 3

Visita el Keeper en el Terses Courtyard y síguele a su Biblioteca *(Library)*. Lee todos los libros abiertos y encuentra a Artemus en la planta baja. Ya puedes ver y abrir las puertas de glifos de los Keepers, que te permitirán llegar a los Muelles *(Docks)* a través del Barrio Sur *(South Quarter)*.



Misión 4: The House of Widow Moira

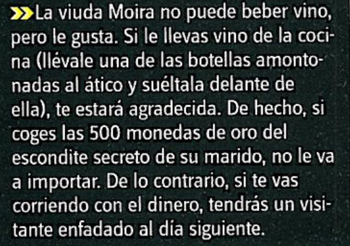
Utiliza el elevador *(lift)* y después pasa sigilosamente tras el guardia que hay en el túnel y espera a que termine el juego. Espera a que el ganador esté lo suficientemente lejos para no oírte, y distrae a su compañero con una flecha ruidosa. Sube escaleras arriba.

Una vez en el exterior, deslízate en la oscuridad y utiliza tus Guantes de escalada *(Climbing Gloves)* para escalar el lado de la casa. Ahora puedes infiltrarte en el Overlook mediante un panel secreto en la pared. Terminarás en el alojamiento de la jefa de las criadas, con solo un tipo borracho para impedirte el paso al Overlook Proper.

Hay bastante gente vagando por el interior. Ten cuidado con los destellos intermitentes de los rayos, que pueden echar a perder tu cobertura, y localiza la habitación del maestro. Abre la cerradura para entrar, y escucha el fonógrafo.

Para bajar por las escaleras, tendrás que apagar algunas velas, pegarte a las sombras, y vigilar el comportamiento de los sirvientes con mucho cuidado. Para entrar en el estudio de Richard sin hacer ruido, utiliza la reja al lado de las escaleras principales. El interruptor que necesitas está debajo de su escritorio.

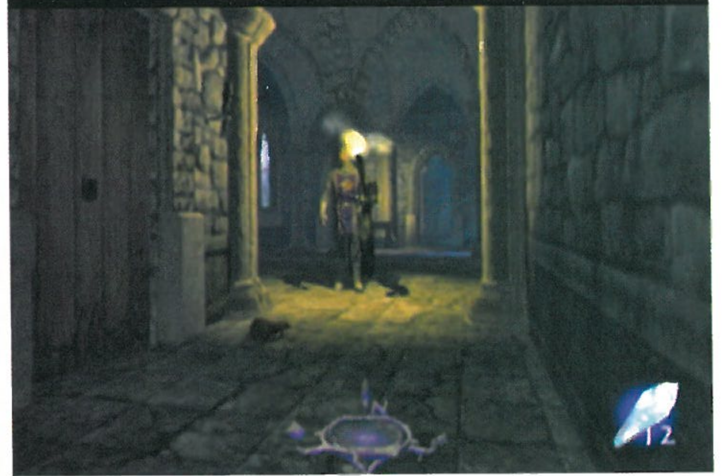
Desde el estudio, asumiendo que te ocupas de las tres personas que te encuentras en tu camino, puedes correr por el comedor hacia la cocina para salir al pasillo, y a la galería (que está a través de las puertas con estilo de patio). La puerta secreta se abrirá cerca de la librería a tu derecha cuando entres en la habitación. Pasa por ella, roba el Compendium del escritorio, y utiliza la puerta de zona. Saldrás justo fuera del elevador que te conduce a tu bote de remos.



↑ El botín actual brillará de forma prometedora.

La Ciudad: Día 4

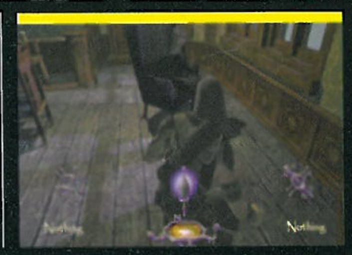
Si estás en los Muelles y mirando el rastrillo cerrado que lleva al South Quarter, la entrada a las alcantarillas está a la izquierda. Puede ser bastante difícil de encontrar. »



↑ Vigila el recorrido de patrulla de un guardia, y después pasa alrededor de él.

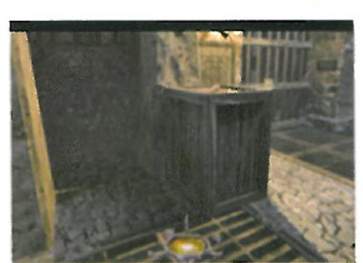
El vino de la viuda

»La viuda Moira no puede beber vino, pero le gusta. Si le llevas vino de la cocina (llévale una de las botellas amontonadas al ático y suéltala delante de ella), te estará agradecida. De hecho, si coges las 500 monedas de oro del escondite secreto de su marido, no le va a importar. De lo contrario, si te vas corriendo con el dinero, tendrás un visitante enfadado al día siguiente.





NOKIA SIEMENS SAMSUNG ERICSSON MOTOROLA SONYERICSSON ALCATEL PHILIPS SAGEM PANASONIC SHARP
Q MOVIL
MIFONDO
Crea tu propio fondo!!
1011 1005 1006 1012 1008 1002
1010 1007 1004 1001 1009 1013
Envía: MIFONDO525, la referencia del fondo y el texto que quieras al 7667. Ejemplo: MIFONDO525 1006 ALBERTO
Necesitas tener configurado tu móvil para WAP. Compatible con los mismos modelos de móviles que los fondos (*)
FONDOS
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje): Envia FONDO525 y la referencia al 7667. Ejemplo: FONDO525 1055
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - PANASONIC - SAGEM - SHARP, consulte modelos(*)
1055 1113 1078 1077 1159 1054 1087 1164 1057 1075 1157 1151
1120 1076 1086 1117 1158 1085 1080 1058 1083 1150 1105 1146
1161 1123 1060 1088 1002 1108 1152 1107 1154 1047 1101 1125
1147 1084 1110 1063 1188 1104 1081 1121 1079 1008 1115 1112
1056 1119 1155 1127 1140 1133 1114 1134 1122 1181 1183 1106
Necesitas tener configurado tu móvil para WAP
IMAGENES
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje): Envia IMAGEN525 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN525 5097
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS, consulte modelos(**)
4932 4692 4966 5013 4384 4394 3703 3908 3254 4720 5097 4098
4099 4921 5291 5351 5349 4664 5348 4442 5342 5341 5340 5347
4243 5361 5038 5015 4444 4556 5041 3880 4800 5219 4647 5313
5055 4404 5025 4269 5320 3846 3799 4860 4788 5280 5183 4252
5319 4789 5068 5223 4545 5202 5279 3841 5189 4138 4287 4721
5300 5312 5188 5315 3963 4922 5008 5007 5169 4801 4550 4470
MILOGO
Envía: MILOGO525, el texto que quieras, la referencia del tipo de letra y del icono (si quieres) al 7667
Tipos de letra:
Miguel 109 | Miguel 103 | 101 | Miguel 108 | Miguel 112
Miguel 105 | Miguel 104 | Miguel 102 | MIGUEL 111 | Miguel 110
Iconos:
349 352 353 307 313 315 302 321 350 332 326 301 320 303
348 346 345 311 342 316 304 306 308 310 317 324 325 329
Ejemplo: MILOGO525 Miguel 104 311
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON, consulte modelos(**)
MIPOSTAL
Envía: MIPOSTAL525, la referencia del la plantilla y el texto que quieras al 7667
Plantillas:
1018 1027 1004
1015 1019 1020
1006 1011 1007
TU TEXTO AQUI
Ejemplo: MIPOSTAL525 1018 CAROLINA
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON, consulte modelos(**)
JUEGOS JAVA
SOLO A MENSAJES
Debes tener configurado tu móvil para WAP. Compatible con: NOKIA 3100, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i
Título: ARDE VENUS
Género: ARCADE
Destruye la malvada raza Venusiana!!! Un impresionante arcade con el sabor de los clásicos
Envía JUEGO525 1003 al 7667
Título: ORIENT OPERATION
Género: ACCIÓN
Un agente secreto en operaciones comando, a través de 16 niveles por Oriente Medio
Envía JUEGO525 1002 al 7667
Título: IK-03
Género: ARCADE
Guerra total a bordo de un helicóptero de combate. Física avanzada y explosiones, acción sin límites
Envía JUEGO525 1001 al 7667
Título: EL BUSCÓN
Género: PLATAFORMAS
Salta, escala y dispara a través de 40 niveles para conseguir el tesoro del Rey
Envía JUEGO525 1000 al 7667
TONOS
Monofónico
Polifónico
1 The Legend of Zelda — VIDEOJUEGO — Referencia: 7095
2 Super Mario Bros. — VIDEOJUEGO — Referencia: 5530
3 Zanarkand — DANCE/TECHNO — Referencia: 6512
4 Bola de Dragon — SERIE TELEVISION — Referencia: 6503
5 La Costa del Silencio — ROCK NACIONAL — Referencia: 7353
6 Flying Free — DANCE/TECHNO — Referencia: 6214
7 South Park — SERIE TELEVISION — Referencia: 5566
8 Need for Speed (Underground) — VIDEOJUEGO — Referencia: 7466
9 El Ultimo Mohicano (Principio) — BSO CINE — Referencia: 5956
VIDEOJUEGOS
Crash Bandicoot 6407
Mortal Kombat 7321
CINE/TELEVISIÓN
Vida Nueva (Despido) - ANUNCIO COLA 7439
2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE 7120
El Exorcista (Tubular Bells) - CINE 5574
Shin Chan (estribillo) - TV 6536
Yo El Vaquilla - CINE 7267
S.W.A.T. (Los Hombres De Harrelson) - TV 7347
La Muerte Tenía Un Precio - CINE 6264
Uno Más Uno Son Siete (Los Serrano) - TV 7209
Misión Imposible - CINE 5002
El Último Mohicano (final) - CINE 7378
The Fast And The Furious (Furious) - CINE 7539
Nos Vamos A La Cama (Los Lunnis) - TV 7501
POP/ROCK/RAP
Bulería 7498
Molinos De Viento - ROCK 6302
Down - RAP 7276
La Madre De José - POP 6838
Bring Me To Life - ROCK 6637
Chachi Piruli (Eurojunior) - POP 7381
En Tu Cruz Me Clavaste - OT1/POP 7386
Shut Up - POP 7469
Son De Amores - POP 7093
Y En Tu Ventana - POP 7467
Tengo - POP 7379
Papi Chulo - POP 7140
Fuente De Energía -POP 7540
Pienso En Aquella Tarde - POP 7519
Para Llenarme De Tí (Eurovisión 2004) - OT3/POP 7571
La Rosa De Los Vientos - ROCK 7508
La Chica De La Habitación De Al Lado - POP 7500
DANCE/TECHNO
Scorpia 6541
Infected 5865
Radical 6270
Groove 2.0 6174
Look At Me Now 6558
Lethal Industry 6306
All The People In The World 7431
Himno De Masía 6370
Dos Gardenias 7402
When I Sleep (X-Que vol. 8) 7399
Heart Of Gold 7576
Sweet Revenge 7536
HIMNOS
Himno Nacional De España 5007
Quinto Levanta Tira De La Manta 7210
La Internacional Comunista 6700
El Novio De La Muerte (estrofa) 6666
Eusko Gudariak 7485
Canción Del Legionario 6829
Real Madrid 5063
OTROS
Torito Guapo - RUMBA 6075
Dame Veneno - RUMBA 7484
Ratones Coloraos - RUMBA 6583
Ni Más Ni Menos - RUMBA 6650
Sevillanas De Triana 7412
Se Me Enamora El Alma 7511
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje):
MONOFONICOS: Envía TONO525 y la referencia al 7667
Ejemplo: TONO525 7466
POLIFONICOS: Envía POLI525 y la referencia al 7667
Ejemplo: POLI525 7466
ATENCIÓN: Antes de realizar tu pedido comprueba que tu móvil soporta el servicio (**), (***)
(*) Fondos y Mifondo válidos para: MOTOROLA (C350 y T720i), NOKIA (7650, 3510i, 5100, 6800, 3300, 6650, 3650, 7210, 7250i, 6610, 7250, 6220, N-Gage, 6100 y 6600), PANASONIC GD87, SAGEM (MYX6 y MYX5m), SAMSUNG (S300 y V200), SHARP GX10, SIEMENS (S55 y M55), SONYERICSSON (T300, T610 y P800).
(**) NOKIA: Los modelos que soportan logos, imágenes y tonos. TONOS, LOGOS e IMAGENES: ALCATEL (OT511, OT512, OT525 y OT715), ERICSSON (T39, T65 y T66), SAMSUNG (N500, N600, N620, R210S, S300, T100, T108, T400 y V100 (logos sólo como imágenes de mensaje)), SONYERICSSON (T68, T200, T300 y T600) y SIEMENS (A50, C45, S45, S55, C55, ME45, M50). Sólo TONOS y LOGOS: ERICSSON (R520, T20e, T29s). Sólo TONOS: MOTOROLA (V50, V100, Timeport 250 y 260, C330, Talkabout 191.192.193 y T720), SAGEM (todos los modelos), PHILIPS (casi todos los modelos) y SAMSUNG (S300, V200, N100 y N300).
(***) Tonos polifónicos válidos para: NOKIA (6100, 7250i, 3510i, 7210, 3650, 3300, 6800, 5100, 6650, 6610 y 7650), MOTOROLA (V525, T720i y C350), PANASONIC (GD 87), SAGEM (MYX5m y MYX6), SAMSUNG (S300 y V200), SIEMENS (A55, C55, M55 y S55) y SONYERICSSON (P800 y T610). Debes tener tu móvil configurado para WAP.
Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38. Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea.
Coste SMS 0,90 Euros + IVA (2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imagenes, Polifónicos, Fondos y Tonos)(3 mensajes necesarios para descargar Juegos Java)
Copyright de imagenes (ult. 4 cifras de la ref.): 1055, 1078, 1077, 1054, 1087, 1057, 1075, 1076, 1086, 1085, 1080, 1083, 1088, 1002, 1084, 1188, 1081, 1079, 1008, 1056: © Teamovil, S.L.; 1113: © CHARLIE - Mobibase: 1159, 1155: © Kay - Teamovil, S.L.: 1164, 1157, 1151, 1120, 1117, 1158, 1105, 1146, 1108, 1107, 1101, 1125, 1147, 1104, 1121, 1115, 1114, 1122, 1106: © Stock Image - Mobibase: 1058, 1060, 1063, 1181: © Seridec; 1161: © Rici - Teamovil, S.L.: 1123: © SIPA PRESS - Mobibase: 1152, 1154, 1133, 1134: © BOXYBOX - Mobibase: 1047: © Glamourgirls: 1110, 1127: © Christian Martin - JTP - Mobibase: 1112: © Magda Vasters - Mobibase: 1119: © Alain ERNOULT - Mobibase: 1140: © Marc Robin - JTP - Mobibase: 1183: © Jean Yves Leclercq - Mobibase.
Relación Ref./autores De Las Canciones: 5530: Silvestri Alan; 6512: Uematsu Nobuo; 6503: Salesses, Azoulay; 7353: Hernandez J., Prieto C., Marin C., Gomez F., Martinez J., Cisneros S., Ponce F., Martinez S., 6214: Escudero Gonzalez; 7379: Manuel Ruiz Queco; 5566: South Park R. Parker; 5956: Trevor Jones; 7120: Bridges Christopher Brian, Mc Masters Keith; 5574: Mike Oldfield; 6536: Kosugi Yasuo, Sonobe Kazunori; 7267: Jimenez Muñoz Juan Antonio, Jimenez Borja Julio; 7347: Parker (us 2) John; 6264: Morricone; 7209: Erentxun Acosta Mikel, Pina Calafi Alex, Corman Seco Jesus Maria; 5002: Lalo Schifrin, Markowitz; 7378: Jones Trevor Alfred Charles; 6302: Hernandez Jesus, Prieto Carlos, Martinez Jose Mario - Garcia Salvador - Marin Juan Carlos - Gomez De La Serna F. Javier; 6838: Otero Martin David, Ruiz Casares Jose Maria, Velazquez Insua Alejandro, Martin Garcia Daniel; 6637: Hodges David, Lee Amy, Moody Ben; 7381: Dominguez Diego, Abad Alejandro; 7386: Nicolas Fernandez Bruno, Ponferrada Rodriguez Francisco Javier, Luque Guillermo William Enrique; 7093: Gonzalez Gomez Simon Lucas; 7467: Gonzalez Gomez Simon Lucas; 7140: Miller A L Jr, Hopson Amber Kulima, Arnaud Delmar Drew, Lares Nina, Jeglinski Thomas Maxwell, Kluesner Scott, Vasquez Jason; 6541: Mirisola Mauro, Dierickx Dirk, Beelen Marco Ursula Louis; 5865: Bart Claessen; 6174: Perez Garcia, Ortiz Alons; 6306: Verwest Tijs M; 7402: Carrillo Diaz Isolina; 7399: Moreno Abanades Ruben, Jimenez Moreno Rebeca, Alvarez Tudela David, Pamies Sabates David; 5007: Bartolome Perez Casa; 7210: Dominio Popular; 6700: De Geyter Petrus Christianus, Pottier Eugene Edme; 6666: Costa Casals (es 1) Juan, Prado Duque Fidel; 6829: Guillem Pedemonti, Romero Martinez; 5063: Amor Farina Mercedes, Garcia Gonzalez Marino, Villena Sanchez Antonio; 6075: Cintas Sarmiento Alejandro, Frades Fernandez Estrella, Cantero Rada Jose Luis; 7484: Salazar Salazar Enrique; 6583: Figuereo Franco Jose Luis; 6650: Torregrosa Alcaraz Jose, Jimenez Muñoz Juan Antonio; 7412: Pareja Obregon Garcia Manuel, Valle Beltran Gerardo Del, Leon Arias De Saavedra Rafael De, Lopez Quiroga Clavero Manuel; 7469: Adams J Will, Pajon George, Gomez Jaime
Licencia: SGAERMV&M/503/04/8014
QMOVIL.COM


Esto conduce a la Sunken Citadel.


No puedes disparar a las luces.


Los hombres-rata tienen un oído excelente. No corras nunca cuando estén cerca.


Misión 5: The Sunken Citadel

Coge muchas flechas de agua. El diseño de la Cuidadela *(Citadel)* es muy simple, lo que hace que la navegación sea una tarea fácil, pero está llena de criaturas a las que no les gustará verte: hombres-pez Kurshok gigantes, y los hombres-bestia aliados de los Pagans. Si alguno de ellos te ve, intenta conducirlo al terreno de patrulla de otra criatura; los Kurshok y los Pagans se odian mutuamente más de lo que pueden odiarte a ti.

La Inner Citadel es donde las cosas empiezan a ponerse interesantes. Pasa sigilosamente a los dos Kurshok en el atrio, hacia la estatua gigante que sostiene una antorcha. Tras la batalla entre los Pagans y los Kurshok, acaba con el superviviente, y sube por las escaleras que hay detrás de la estatua. El lugar final de descanso del Keeper Rafe es, apropiadamente, las ruinas de una biblioteca; lee su diario, y después coge la Glyph Key de debajo de su esquelética mano.

Cerca de la parte de atrás de la Inner Citadel, encontrarás la arruinada habitación del trono, donde la Kurshok Crown está flotando. Necesitarás dejar sin sentido a los tres Kurshok que hay en la habitación antes de poder robarla, pero una vez que lo hagas, puedes respirar tranquilo. Aunque si quieres hacerte un favor, no te veas tentado a empeñar la Corona *(Crown)*. Te ahorrará algo de trabajo en la Misión Nueve.

La Ciudad: Día 5

El truco es encontrar el lugar en el que poder entrar en la Clock Tower. Dirígete al Terses Courtyard en la Stonemarket Plaza y ponte a buscar. Deberías ver una tubería marcada con un glifo azul de Keeper. Utiliza tus Climbing Gloves para alcanzarla.


Misión 6: The Clock Tower

No juegues con los engranajes; sólo explora la zona y baja por la escalera de cuerda. El siguiente Hammerite que verás está patrullando un pequeño pasillo que tiene un escritorio en un extremo. Abre la cerradura en la puerta lateral y pasa sigilosamente a la sala lateral. Puedes llegar aquí a través de una ventana, en las sombras.

Hay unos barracones al final de la sala lateral. Márchate por su ventana y déjate caer en el suelo de madera en la parte superior de las escaleras que hay abajo. Tu objetivo es la casi oculta escalera de mantenimiento en el mecanismo del reloj *(clockwork)*, que te llevará a través de un respiradero a la parte superior de un gran cilindro. Afortunadamente, bajar no es tan difícil como parece: simplemente utiliza tus Climbing Gloves para deslizarte hacia abajo por la pared. Hay una puerta de zona en la planta baja.

Los siguientes pisos son fáciles. Esquiva o deja sin sentido a una pareja de guardias, y después busca un elevador para bajar más. Aquí la complicación es que los pasillos son estrechos, por lo que pégate a la pared siempre que puedas.

Una vez que llegues al sótano, las cosas se ponen complicadas. Todo lo que tienes que hacer es ajustar el Coal Dispenser y el Steam Release en la terraza, y bajar las escaleras para dar a la palanca en el Halting Mechanism. Hay que decir que hay dos guardias y un sacerdote en la terraza, y dos guardias y dos obreros en la planta. Podrías participar en un intricado juego del gato y el ratón, reduciendo lentamente su número hasta que sólo quedaras tú en pie, porque nos parece que terminar lanzando bombas de gas ya no está de moda. Lo hagas como lo hagas, dale a esa palanca.

La Ciudad: Día 6

Después de visitar de nuevo a los Keepers, terminarás en el Old Quarter con todos los glifos de Keeper desactivados y un grupo de Enforcers persiguiéndote. Si estás aliado con los Hammerites, conduce a los Enforcers a Fort Ironwood, donde los chicos del Builder harán el trabajo por ti. De lo contrario, no dejes que los Enforcers contemplen ni siquiera la sospecha de que puedas estar en el área, ya que atacarán lanzando cuchillos.

Visita tu valla en el Old Quarter y lee la nota en su librería. Cuando vuelvas al apartamento de Garrett, suelta una bomba de gas sobre el Enforcer que está esperándote, y después lee la nota en la mesa en la habitación de prácticas. Esto provoca que se abra una puerta de zona en un extremo del Black Alley, que te llevará a Fort Ironwood. (¿Ves ahora por qué es importante ser amigo de los Hammerites?) Tres Keepers serán lo suficientemente amables para contarte qué es lo que pasa.

Vuelve a la Keeper Library; aunque ya no puedes utilizar la puerta, puedes entrar escalando la pared hasta la ventana abierta encima del glifo.

Si aún no has saqueado la Biblioteca, ahora es un buen momento para hacerlo. Además de espadachines y guardias, los Keepers son grandes bibliotecarios, y probablemente quieras ir a coger el mapa del Santuario *(Sanctuary)* en el piso superior de la Forbidden Library. Cuando hayas terminado el saqueo, dirígete a la oficina de Orland y utiliza el glifo en la parrilla en la esquina.

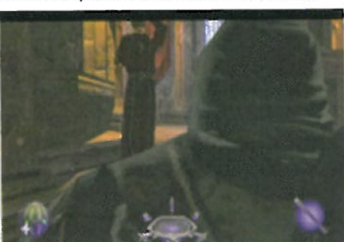

Misión 7: The Keeper Sanctuary

Si quieres, puedes subir sigilosamente las escaleras después de los dos Keepers y escuchar la reunión del Consejo *(Council)*, pero aparte de uno de ellos hablando en voz baja sobre ti, no te enterarás de mucho más. Será mejor que te dirijas al ala oeste del edificio donde están concentrados en su negocio.

Los Dormitorios *(Dormitories)* son tu primer destino. La habitación de Artemus está en la planta baja, detrás de una puerta cerrada. Lee su diario, luego abre el cofre y coge su Keeper Ring (no brilla como lo hacen los otros botines, por lo que mantén pulsado el botón A hasta que lo consigas). Puedes utilizar este Ring en un par de casi invisibles desagües en la pared, en las terrazas encima del Comedor *(Dining Hall)* y los Dormitories, para abrir la puerta secreta de la habitación de Orland.

Una vez dentro, lee todo lo que puedas, y después golpea el sello que hay en la pared al lado de la cama con una flecha de fuego *(fire arrow)* (o cógelo y lánzalo a la chimenea que hay en el Dining Hall). Esto desbaratará la atadura de glifos que Orland colocó en todas las puertas de Keeper, incluyendo la que hay en la pared sur de la biblioteca. Baja hasta allí.


Dos Kurshok patrullan cerca del trono; un tercero vigila la puerta.


Los sacerdotes son sanguinarios.

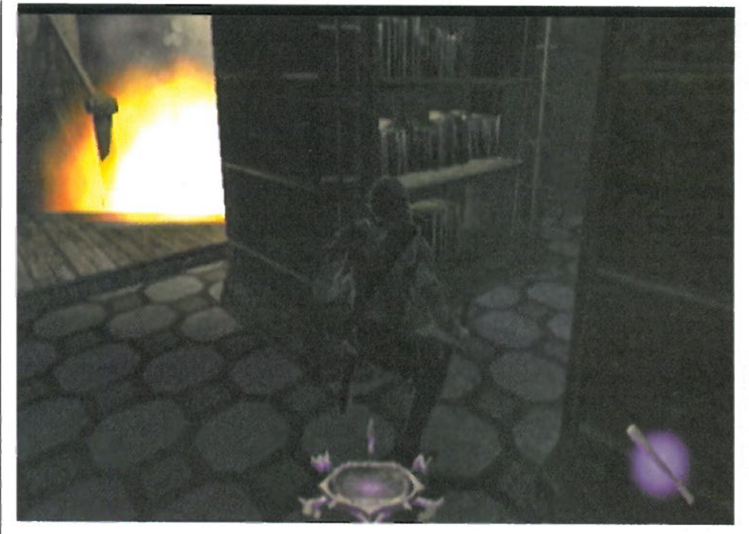

Los guardias acaban la reunión.




Con los aliados vences a los Enforcers.


Las escaleras metálicas son ruidosas.


Nada bueno puede venir de esto.


Ah, explosivos de gran potencia. ¿Hay algún problema que no pueden resolver?

Cuando entres en las Lower Libraries, podrás relajarte por el momento. Saquea los aposentos de Caduca, ignorando la sensación de hundimiento en la boca de tu estómago, y lee la nota que hay en la mano de la gárgola. Te dirá que visites el Hall of Statues, donde un invitado misterioso especial hará algo profundamente desagradable.

La buena noticia es que esas estatuas animadas son predecibles y bastante estúpidas. La mala noticia es que son muy rápidas y extremadamente duraderas. Si uno te ve, es mucho mejor que empieces de nuevo el juego a menos que tengas suerte o encuentres un escondite muy bueno.

Cuando se acabe la película, elimina todas las antorchas en el Hall Proper, y después muévete con sigilo por la habitación hasta la entrada opuesta a tu punto de inicio. Gira a la derecha, sigue recto, evita la estatua, abre la puerta, entra dentro, y párate en seco. Hay otra estatua patrullando debajo de ti. Vigila su recorrido, y corre hacia las sombras cuando se dé la vuelta. El glifo que hay delante de ti abre el pasaje secreto de vuelta al Old Quarter.

La Ciudad: Día 7

Desde el nuevo escondite de Garrett, vete a visitar a Auldale a través de la puerta convencional. El lugar de Drept *(Drept's place)* está en la misma esquina que el bar de Auldale *(Auldale's pub)*; para entrar, utiliza la vidriera de colores Hammerite. Ya sabes ir al Shalebridge Cradle, en el Old Quarter cerca de la puerta de los Docks.



Misión 8: Shalebridge Cradle

Dirígete al Ático *(Attic)* para conseguir el Generator Fuse que necesitas, e inspecciona el retrato para encontrarte (más tarde) con Lauryl. Su sangre *(Blood)* está en uno de los frascos en el sótano de las tormentas *(storm cellar)*, la sala de debajo de la habitación del generador *(generator room)*. Coloca el Fuse para reactivar la energía y abre el rastrillo de emergencia.

Para conseguir su camisón *(nightgown)*, dirígete a la celda nº 5 en el Inner Cradle y examina la pared trasera. Quémalo en el horno del depósito de cadáveres *(morgue)*. Los "juguetes" de los que habla Lauryl están en varias celdas, excepto la Wax Mask, que está en una silla en el laboratorio de tratamientos de shock *(shock treatment lab)*.

Cada "juguete" puede utilizarse en un lugar específico en el Inner Cradle para transportar a Garrett al pasado, donde no puedes utilizar objetos y el contacto con un guardia te transporta de vuelta al mundo real. En el pasado, coge el Lauryl's Diary de una de las camas cerca de la parte trasera de la Nursery Tower, y lee la nota en el podio para aprender más sobre la bruja *(Hag)*. Quema el Diario *(Diary)* en el depósito de cadáveres del pasado.

Ahora, roba el Dissolution Serum de la mesa en el quirófano de lobotomía *(lobotomy theatre)* del pasado, y dirígete al Attic del pasado. Cuando no consigas abandonar el Cradle, visita la jaula en el Storm Cellar, y después ábrete camino hasta la parte superior de la *staff tower.* Hay una ventana abierta detrás de la mesa: salta por ella.

La Ciudad: Día 8

Sigue al fantasma de Lauryl por las catacumbas debajo de Fort Ironwood, y después vuelve a la Keeper Library. Cuando se te indique, dirígete a Auldale, lee la nota en la puerta de la Pump House, y roba el Dyan's Amulet del altar en el centro del Auldale Park.

Entra en la Pump House y vacía el canal. Déjate caer en él por una de las rejillas (como la que hay en Auldale Park); Gamall's Lair está en un extremo. Una vez estés dentro, evádete de varias estatuas y recupera la Paw y el Chalice.

En la habitación de Gamall hay una fila de libros en un escritorio junto a la cama. Tira del que hay a la izquierda para abrir una puerta secreta y llegar al balcón. Después de la película, utiliza el glifo en la pared para actualizar tu porra.

Sal de allí, reabastécete, y dirígete hacia el museo. Hay una rejilla en el suelo de una entrada cerca de la puerta principal del museo. Déjate caer para encontrar una nota de Carmen, la dueña de la tienda de los ladrones en el Old Quarter. Si tienes dinero para gastar, cómprale réplicas de artefactos, así como un mapa del museo, e infíltrate en el mismo mediante el túnel.



Misión 9: Still life with Blackjack

Extrañamente, ni Gamall ni sus estatuas están aquí para aguar la fiesta. En su lugar, sólo estás tú, un botín de aproximadamente 7.500 monedas de oro, y una docena de guardias. En el Porter Hall, tu mejor apuesta es golpear a cualquiera que veas consciente y abrirte camino hacia la Power Station en la esquina noroeste. Al pulsar el interruptor desactivas las llamaradas eléctricas alrededor de los Artifacts Crown y Heart durante aproximadamente 45 segundos, lo que, si no hay guardias en el camino, es tiempo casi suficiente para conseguirlos.

El Tesero Hall es igual de simple. Dirígete a la oficina del conservador *(curator's office)* y activa el interruptor en el balcón. Esto subirá la estatua que sostiene el Eye, y comenzará su rotación lenta. Llega a uno de los balcones que dan a su atrio y roba el Eye cuando pase.

La Ciudad: Día 9

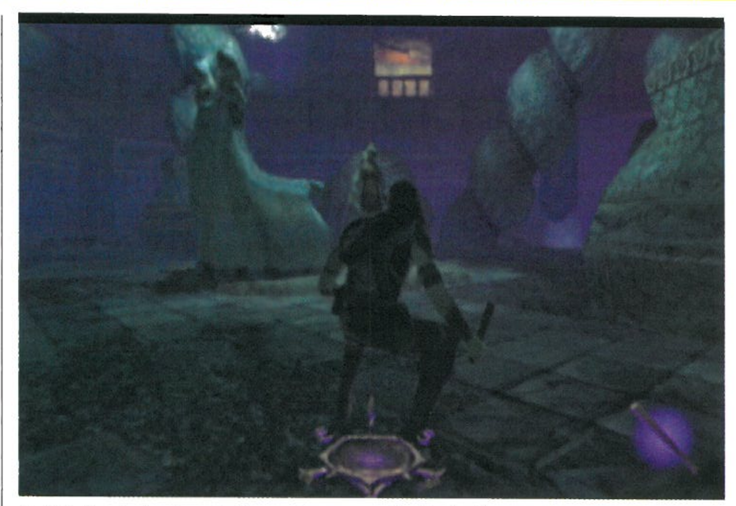
Reúnete con Artemus en el Terces Courtyard para comenzar los disturbios. La Ciudad se convertirá en una locura de estatuas, Gamall, Hammerites, Pagans, Vigilantes de la Ciudad, matones y ciudadanos, luchando todos contra todos, y tú tienes que abrirte »

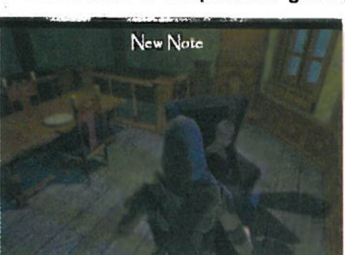

Aunque no lo parezcan, las estatuas son el enemigo más peligroso.


Las flechas elementales liberan la PAW.


Las puertas de zona congelan.


Puedes robar el Compendium "gratis", pero el tesoro de Moira te costará.


Este Kurshok mira a todas partes menos detrás de él.



Reúnete con Moira en el ático.


Que no te persigan a otro mapa.


Las bombas flash matan zombis.

camino a través de ellos. Utiliza toda clase de avances sigilosos por las calles que conozcas, como los tejados del Old Quarter o el Canal en Auldale, y coloca los Artifacts como se te ha indicado.

Tu objetivo aquí es Gamall, por lo que si no sabes dónde ir, simplemente busca a la ogro gorda que quiere verte muerto. Aunque no puedes derrotarla, sí puedes distraerla. Las flechas ruidosas te servirán para ello; pero las bombas flash y el gas que deja sin sentido no. ¡Despista a Gamall y coloca los cinco Artifacts para completar el juego!

BOTINES ESPECIALES

Casi cada mapa de misión en *Deadly Shadows* contiene tres botines especiales. Tienes que robar al menos uno de ellos para cumplir tus objetivos, pero como a menudo son las cosas más valiosas del mapa, ¿por qué no conseguir los tres?



Misión 1: End of the Bloodline

Mortimer the Mad: encima de la sala principal, empuja una caja fuera del camino para hallar una rejilla. Utilízala para llegar a la gran pintura.
Rutherford Medallion: en la repisa de la chimenea en la habitación de Lord Ember.
Gilded Helm: dentro de un cofre cerrado a los pies de la cama de Elizabeth



Misión 2: St Edgar's Eve

Codex of the Admonitions: en el segundo piso de la iglesia, en un banco en la capilla oeste.
Effigy of St Edgar: esto está en el cofre cerrado en los barracones, cerca del clérigo que duerme.
Cat O' Nine Tails: en el cofre cerrado en la habitación del sumo sacerdote.



Misión 3: Into the Pagan Sanctuary

Ancient Statuette: súbete a las vigas de encima de la zona de prácticas, salta a la entrada de piedra, sube por las escaleras, y encuentra la Statuette al final de la sala.
Precious Comb: esto puedes encontrarlo encima de la cama del niño en el piso de encima de la habitación de Woodbine.
Bronze Beetle: en el cofre cerrado en el Pagans' Sleepsie.



Misión 4: The House of Widow Moira

Widow's Mirror: en el guardarropa fuera de la habitación del maestro en el Overlook Proper.
Nereid Telescope: expuesto en la sala circular del Overlook Proper.
Lucky Coin: en la mesa del comedor en el Overlook Grounds.



Misión 5: The Sunken Citadel

Pagan Battle Horn: en la habitación secreta debajo de la incubadora de Kurshok.
Large Diamond: en la pared detrás de los dos Pagans que conversan en la Outer Citadel.
Kurshok Tapestry: en la habitación del trono en la Inner Citadel, sube al trono y salta a la estatua, y después al balcón. El Tapestry está en una de las paredes de una de las habitaciones cerca del balcón de la habitación del trono.



Misión 6: Killing Time

Diamond Gear: ¿conoces los engranajes oscilantes cerca del comienzo del mapa? Están en esa habitación, a una buena distancia arriba en la pared en una de las esquinas de la habitación cerca de tu punto de entrada.
Father Debole's Solace: bajo el mismo escritorio donde encontraste el plan mecánico.
Builder's Ingot: en la capilla de la Lower Clocktower.



Misión 7: Keeper Sanctuary

Imbris Analects #1: en el comedor, en la mesa.
Imbris Analects #2: si el Council vota por moverlo, está en el podio en la Scribe Room. Si no (si golpeaste a los dos Keepers antes de que pudiesen votar), está en una mesa en la biblioteca.
Gold Scales: en la biblioteca, en un hueco encima de la entrada sellada por el glifo a las Lower Libraries. Antes de abrir la puerta, puedes escalar la pared; después, escala la librería y salta hacia el hueco.



Misión 8: Shalebridge Cradle

Gravecourt Red: en la caja fuerte encima del escritorio en la Treasurer's Office en el segundo piso del Outer Cradle. Es difícil ver la caja a menos que sepas que está allí.
Bag of Gold Teeth: dentro de uno de los ataúdes cerrados en el depósito de cadáveres.
Silver Surgical Kit: junto a la mesa de operaciones en el quirófano de lobotomía.

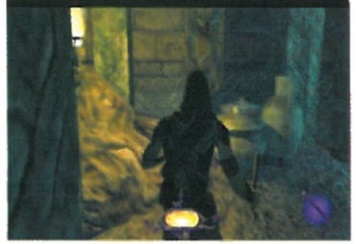


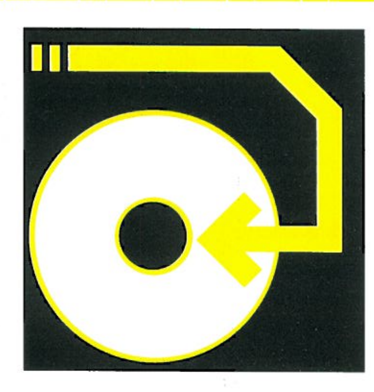
Misión 9: The Museum

Curator's Monocle: en el segundo piso del Porter Hall. Ve a la izquierda en la parte superior de las escaleras y abre de un golpe el expositor.
Orbetti Forgery: en el tercer piso del Porter Hall, en la galería sur, etiquetado como 'The Taciturn Lady'.
Coethe Medallion: en el primer piso del Tesero Hall, en la estatua que está de pie. Dispara a la estatua con una flecha de punta ancha *(broadhead arrow)* para hacer caer el medallón.

FIN


¡Por eso tienes que llevar casco!


El Kurshok Tapestry es fácil de pasar.



EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



↑ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

SUDEKI

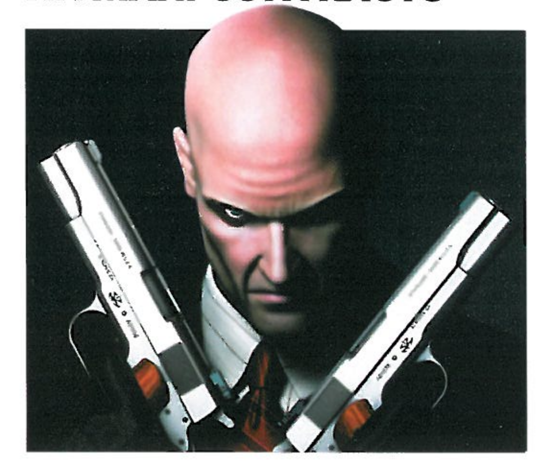


PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**PUNTO DE VISTA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**USAR OBJETOS**
BOTÓN A	**ACCIÓN**
BOTÓN B	**ALEJAR ENEMIGOS**
BOTÓN X	**CAMBIAR ARMA**
BOTÓN Y	**MENÚ**
GATILLO IZQUIERDO	**PRIMERA PERSONA**
GATILLO DERECHO	**RECOLOCAR CÁMARA**
BOTÓN BLANCO	**CAMBIAR PERSONAJE**
BOTÓN NEGRO	**CAMBIAR PERSONAJE**

Cuando Microsoft le encomendó a Climax la realización de un RPG exclusivo para la mejor consola del momento, todos tenían una idea muy clara: iba a ser uno de los títulos que hicieran de punta de lanza en el país del sol naciente, donde Xbox parece que no acaba de despegar. De esta forma, *Sudeki* ha acabado siendo una mezcla entre el típico RPG europeo y los juegos de rol japoneses, sobre todo en lo que a sistemas de combate y diseño de personajes se refiere.

Así, el juego toma como trasfondo la clásica lucha entre mundos paralelos, el de la luz y el de la oscuridad, y el papel clave que 4 héroes (nuestros 4 protagonistas) van a desempeñar en este tremendo conflicto. Podremos explorar un total de 3 mundos gigantescos, interactuar con más de 300 personajes, y enfrentarnos a mastodónticos enemigos finales: todo es grande en esta superproducción de Microsoft, que incluye un original método de combate e invocaciones mágicas que mezclan el típico sistema por turnos con el tiempo real. En la demo tendremos que recuperar el Cristal de Ghara con la ayuda de nuestros amigos Tal, Ailish, Elco y Buki, lo que nos permitirá poner en práctica nuestros conocimientos básicos en el arte de la lucha con espada y en el empleo del Cetro Real mágico. Para ello, deberemos penetrar en el Templo Mo y luchar contra los enemigos que se nos crucen en el camino usando las habilidades únicas de cada uno de los personajes.

HITMAN: CONTRACTS



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER / APUNTAR**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**CÁMARA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**ESCUDRIÑAR**
BOTÓN A	**ACCIÓN**
BOTÓN B	**RECARGAR ARMA**
BOTÓN X	**DESENFUNDAR / ENFUNDAR**
BOTÓN Y	**INVENTARIO**
GATILLO IZQUIERDO	**AGACHARSE**
GATILLO DERECHO	**DIPARAR**
BOTÓN BLANCO	**MAPA**
BOTÓN NEGRO	**SOLTAR OBJETO**

Silencioso y mortal: así es 47, uno de los asesinos a sueldo más famosos de las historia de los videojuegos que regresa, de la mano de Eidos, al mundo virtual en tres dimensiones generado con exquisitez y gentileza por la GPU de nuestra Xbox.

El título pone el énfasis en la discreción a la hora de afrontar los diferentes retos que nos propone. Así, es preferible deshacerse discretamente de un guardia y "tomar prestado" su uniforme a un enfoque, digamos, más directo de los problemas. Pero cuidado, no vayas a acercarte demasiado a los otros guardias de patrulla, o acabarán descubriendo tu tapadera. Además, es recomendable no ir dejando cadáveres a la vista, ya que eso alertaría a los enemigos de nuestra presencia.

La demo le permite a nuestro protagonista rememorar una de sus más arriesgadas aventuras, la que tuvo como objetivo al menor de los hermanos Fuchs, Fabian, un peligroso terrorista internacional enviado a adquirir una bomba a la factoría de explosivos del comandante Bjarkhov. Una vez infiltrados como parte del cargamento del mismo avión que traslada a Fuchs, deberemos localizar y liquidar a los dos hombres, además de destruir las instalaciones de Bjarkhov. La misión se desarrolla en la helada península de Kamchatka, a caballo entre un submarino de suministro y los edificios principales de la base. Para escapar de allí, contaremos con la ayuda de un ex-operativo de la KGB cuyo nombre en clave es Yurishka, quien nos pondrá al corriente de los particulares del plan de fuga.



RALLISPORT CHALLENGE 2



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	GIRAR
PALANCA ANALÓGICA DER.	BOCINA
CRUCETA DE DIRECCIÓN	GIRAR
BOTÓN A	FRENO DE MANO
BOTÓN B	SIN USO
BOTÓN X	SIN USO
BOTÓN Y	MIRAR ATRÁS
GATILLO IZQUIERDO	FRENAR
GATILLO DERECHO	ACELERAR
BOTÓN BLANCO	RESTABLECER COCHE
BOTÓN NEGRO	CAMBIAR CÁMARA

XSN Sports y el estudio de desarrollo Dice se dan la mano para demostrar que no sólo de *Colin McRae* viven los aficionados al género automovilístico de los rallies.

El juego te presenta 5 tipos de pruebas para que demuestres todo lo que sabes hacer tras un volante. En la demo, cada prueba incluye un circuito diferente. La primera de ellas, llamada RallyCross, se desarrolla en el trazado Hydro Lane, en Gran Bretaña, y consiste en una carrera de alta velocidad en circuito cerrado. La segunda modalidad, Crossover, te permite competir en los lados paralelos de una pista australiana en forma de 8. En el rally británico de SS2 - Oxbury, tendrás que competir al estilo clásico para lograr los mejores tiempos entre los puntos de control. En Colina Arriba tendremos que subir y bajar, como las cabras, por una montaña. Claro que rodar a toda velocidad por la Base Montegranito de Argentina no es moco de pavo. Por último, en la Carrera sobre Hielo deberemos poner a prueba nuestros reflejos en el resbaladizo piso sueco del circuito de Torsberg - Järven. Añade a eso que es ya casi noche cerrada, y verás que la cosa no es tan "fácil" como parece.

Tras saborear esta demo, la grandeza de sus gráficos, la belleza de sus vehículos (totalmente destructibles), y la sensación de velocidad que ofrece, nos hemos quedado casi sin palabras. Casi, porque lo que sí os vamos a decir -y a voz en grito-, es esta última cosa: ¡tiembla, Colin, tiembla que ya estamos disfrutando a tope con este juego!

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox

»PRINCE OF PERSIA 2
»HALF-LIFE 2
»THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY
»SILENT HILL 4: THE ROOM
»BROTHERS IN ARMS
»TOM CLANCY'S GHOST RECON 2
»CONKER: LIVE AND RELOADED
»T3: REDEMPTION
»MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR
»JUICED
»SECOND SIGHT
»X-MEN: LEGENDS
»GODZILLA: SAVE THE EARTH
»COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS
»DARKWATCH: CURSE OF THE WEST
»RED NINJA: END OF HONOR
»FIGHT CLUB
»SPYRO: A HERO'S TAIL
»CRASH BANDICOOT: UNLIMITED
»THE MAKING OF SHADOW OPS: RED MERCURY
»XNA TECH DEMOS

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	CÁMARA
CRUCETA DE DIRECCIÓN	PODERES PSI / CAMBIAR ARMA
BOTÓN A	SALTAR / ACCIÓN
BOTÓN B	SIGILO
BOTÓN X	CUERPO A CUERPO
BOTÓN Y	BLOQUEAR ENEMIGO
GATILLO IZQUIERDO	DISPARAR
GATILLO DERECHO	TELEQUINESIS
BOTÓN BLANCO	PIROQUINESIS
BOTÓN NEGRO	SIN USO

Aires de superproducción nos traen el aroma de uno de los primeros juegos en aterrizar en nuestro disco de demos sobre poderes psíquicos. Lo hace, además, coincidiendo con el lanzamiento del juego, por lo que los que lo probéis ahora y leáis nuestro análisis difícilmente podréis resistir el impulso de correr al la tienda de videojuegos más cercana y haceros con una copia de este gran título.

La demo incluye una sala de prácticas para que puedas ensayar el uso de tus poderes PSI antes de embarcarte en las misiones en sí. En ella dispones de munición, PSI y salud ilimitadas. Utiliza los botones de las paredes para hacer que aparezcan los enemigos, y deshazte de ellos utilizando todos los trucos que se te ocurran, así como los diferentes elementos del escenario.

Luego, en la primera de las misiones de demostración tendremos que descender hasta el sótano de la prisión en la que nos han retenido y desconectar el generador utilizando todos los poderes psíquicos a nuestra disposición. No olvides que puedes recargar tu barra PSI con los cuerpos de los guardias que vayas dejando en tu camino. En la segunda de las misiones, tendremos que cruzar un peligroso puente e infiltrarnos en la base enemiga. Piensa que no existe una única solución para cada problema, y que puedes conseguir cruzar ese puente de varias formas diferentes; sólo tienes que saber cuál es la mejor.

Con mucha sed de más *Psi-Ops te* dejará una demo que, además, incluye un vídeo con la estupenda banda sonora del grupo de rock duro Cold.

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....



play:more



EL GRAN RETO

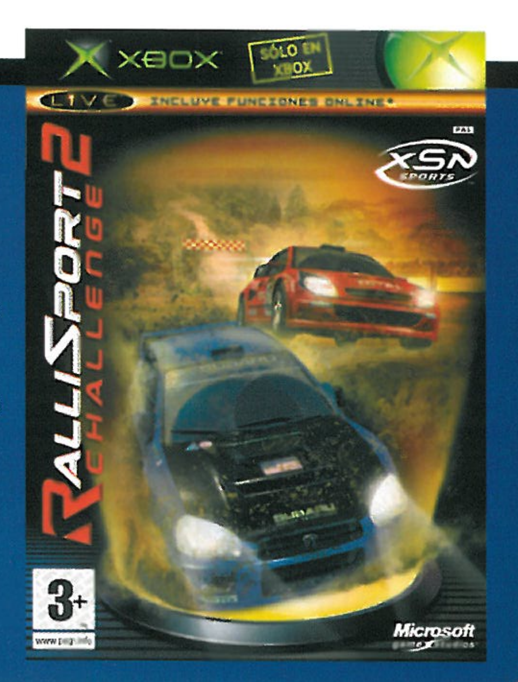
Este mes, el Gran Reto se centra en la demo de *Rallisport Challenge 2*, el sensacional juego de rallies con alucinantes opciones de juego para Xbox Live. El reto que os proponemos es bien sencillo: accede a la opción Rally del menú e intenta completar el recorrido SS2 - Oxbury en el menor tiempo posible. Si te sirve de referencia, nosotros hemos conseguido un registro cercano a 2:20:00.

Si consigues un buen tiempo, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en la que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu puntuación, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto).

Y recordad que sólo es válido el envío de un tiempo.

Los cinco mejores tiempos recibidos obtendrán como premio un juego *Rallisport Challenge 2*, cedidos amablemente por Microsoft. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 6 de octubre (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 33 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de noviembre.

La dirección para enviar vuestras puntuaciones es:
Concurso Reto *RALLISPORT CHALLENGE 2*
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es





GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *Rallisport Challenge 2*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de octubre. Los ganadores saldrán publicados en el número 33 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (noviembre)

Nombre:......................

Apellidos:....................

Dirección: ....

....

....

Localidad:....................

Provincia: ....

....

C.P.: ....

Tiempo:.......................

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GRAN RETO
AMPED 2

Juan Ruiz Morales (Jaén) 1.563.032
David Sánchez Rodríguez (Badajoz) 950.012
Ricardo Pabón (Sevilla) 761.302
Mike Schildhauer (Baleares) 609.630
Enrique Cueva Navarro (La Coruña) 468.276

GANADORES
Ninja Gaiden

Jorge Sanz Iranzo (Barcelona)
Diego García Rouco (Vizcaya)
Raúl Novoa Gil (La Coruña)
Santiago Rodríguez Santos (Tarragona)
Javier Juan Belda (Valencia)
José Miguel García Prados (Cádiz)
Cristian Sánchez Amilibra (Bilbao)
José Alberto Moreno Raposo (Madrid)
Justo Ramírez Cañas (Ciudad Real)
Raquel Gutiérrez Paredes (Palencia)



El tiempo nos da la razón.

■ **CULTURA E IDIOMAS**
- Graduado ESO, preparación al Título Oficial
- Acceso a la Universidad para Mayores de 25 años
- Inglés/ Francés/ Alemán

■ **PROFESIONES SANITARIAS**
- Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Farmacia
- Auxiliar de Geriatría
- Auxiliar de Jardín de Infancia
- Dietética y Nutrición
- Secretariado Médico
- Auxiliar de Ayuda a Domicilio

■ **MEDICINAS COMPLEMENTARIAS**
- Monitor de Relajación y Desarrollo Personal
- Naturopatía
- Herbodietética
- Quiromasajista

■ **VETERINARIA**
- Auxiliar de Clínica Veterinaria
- Adiestramiento canino
- Peluquería canina
- Auxiliar clínico ecuestre

■ **DEPORTES**
- Monitor de Aeróbic y de Fitness
- Monitor de Preparación Física (Entrenador Personal)

■ **BELLEZA Y MODA**
- Estética
- Peluquería
- Modista profesora de Corte y Confección
- Diseño de Moda

■ **MÚSICA**
- Guitarra
- Teclado

■ **ARTES Y DECORACIÓN**
- Decoración Profesional
- Escaparatismo
- Monitor de Manualidades
- Fotografía
- Dibujo

■ **HOSTELERÍA**
- Cocina Profesional
- Hostelería

■ **PROFESIONES TÉCNICAS**
- Electricista Profesional
- Fontanería
- Técnico en Construcción de Obras
- Electrotecnia y Electrónica
- Mecánico de Coches y Motos
- Mantenimiento Industrial
- Técnico en Plásticos Industriales

■ **OPOSICIONES**
- Justicia
- Auxiliares de Ayuntamientos
- Auxiliar de la Administración del Estado

■ **RIESGOS LABORALES**
- TITULO OFICIAL de Técnico Superior de Prevención de Riesgos Laborales (Laboris)
- Técnico en Gestión Ambiental
- Técnico en Calidad

■ **INMOBILIARIA**
- Gestor Inmobiliario
- Gestor de Fincas
- Master en Gestión Inmobiliaria

■ **EMPRESA E INFORMÁTICA**
- Administración de Empresa
- Técnico en Coaching
- Experto en Bolsa e Inversiones
- Contabilidad
- Marketing y Gestión Comercial
- Asesor Fiscal/ Asesor Laboral
- Secretariado
- Relaciones Públicas y Protocolo
- Dominio y práctica del PC
- Técnico en Diseño Web
- Experto en Creatividad y Diseño para Internet

Los métodos de enseñanza más modernos empiezan a parecerse a CCC.

Hace 65 años, CCC utilizó por primera vez los discos para aprender idiomas.

Desde entonces CCC sigue a la vanguardia, aportando constantemente metodologías de aprendizaje de última generación.

Hoy, los métodos de enseñanza más modernos empiezan a parecerse a CCC. Prestigiosas instituciones de enseñanza en Europa, EEUU y Australia, ofrecen la educación a distancia, para realizar carreras universitarias, másters, módulos complementarios, formación on-line o aprender toda una profesión.

CCC es actualmente uno de los Cinco mejores Centros de Enseñanza a Distancia de Europa.

El tiempo nos da la razón.

Y también los más de tres millones de personas de 42 países que, a lo largo de estos 65 años que cumple CCC, se han desarrollado, sin moverse de casa, personal, laboral o intelectualmente.

Descubre ahora el mundo de posibilidades que te ofrecen los Cursos CCC, acreditados con el aval de Instituciones Privadas u Oficiales de primerísimo nivel.



Diploma de la Escuela de Arte y Decoración ART&DECO



Diploma de la Escuela de Formación de Terapias Complementarias EFTC



Título Oficial en Prevención de Riesgos Laborales expedido por LABORIS


Diploma del Centro de Estudios Superiores de la Empresa CESDE



Diploma avalado por la Asociación Europea de Gestores y Administradores Inmobiliarios AEGAI



902 20 21 22
www.cursosccc.com

Te invitamos a recibir información detallada y sin compromiso llamando al 902 20 21 22 o enviando este cupón a CCC: Apartado 17222 - 28080 MADRID, ESPAÑA.



Matricúlate este mes y consigue **GRATIS** esta estupenda **AGENDA ELECTRÓNICA**

- CCC fue autorizado por **EDUCACIÓN.**
- Acreditado por el **INEM.**
- Miembro del **ANCED** (org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales).
- Certificado de Calidad **ISO 9001:2000**



CURSO DE INTERÉS: ____________________

Nombre: ____________ Apellidos: ____________

Domicilio: ____________ Nº: ______ Piso: ______

Población: ____________ C.P: ______ Provincia: ____________

Teléfono/s: ________ / ________ e-mail: ____________

Fecha de Nacimiento: ____________ DNI (opcional): ____________

El interesado tiene derecho a conocer, rectificar, cancelar u oponerse al tratamiento de la información que le concierne y, autoriza a que pase a formar parte del fichero automatizado de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC), con dirección en calle Orense 20 1º (28020) de Madrid, ante el cual podrá ejercitar sus derechos, y a que sea utilizada para mantener la relación comercial y recibir información y publicidad por cualquier medio de comunicación de productos y servicios de nuestra empresa y de otras relacionadas con los sectores de telecomunicaciones, financiero, ocio, formación, gran consumo, automoción, energía, agua y ONGs. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios, señale con una "X" esta casilla ☐, si no desea ser informado de productos o servicios de terceros, señale con una "X" esta casilla ☐. (Ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos).





NÚMEROS ATRASADOS

DIRECTORIO DE DEMOS

ROX 15
- Return to Castle Wolfenstein
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Kung Fu Chaos
- MechAssault
- V-Rally 3
- Yager

ROX 16
- MotoGP2
- Tao Feng: Fist of Lotus
- RalliSport Challenge
- Wreckless: The Yakuza Mission
- Sega GT2002
- Rally Fusion
- Racing Evoluzione
- Crazi Taxi 3
- Colin McRae 3

ROX 17
- Futurama
- Jurassic Park: Operation Genesis
- Kung Fu Chaos
- Indiana Jones y la Tumba del Emperador

ROX 18
- Brute Force
- Mace Griffin Bounty Hunter
- The Great Escape

ROX 19
- Otogi: Mit. of Demons
- Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder
- The Italian Job: L.A. Heist
- Gladius

ROX 20
- Freestyle Metal X
- Soul Calibur II
- The Italian Job: L.A. Heist
- Conflict: Desert Storm II
- Colin McRae 04
- Outlaw Volleyball

ROX 21
- Dino Crisis 3
- Rainbow Six 3
- Rolling
- NFL Fever 2004
- Tiger Woods PGA Tour 2004
- Voodoo Vince
- Finding Nemo
- Freedom Fighters

ROX 22
- Project Gotham Racing 2
- Magic: The Gathering Battlegrounds
- Metal Arms: Glitch in the System
- Disney's Extreme Skate Adventure
- SSX 3
- Midtown Mandes 3
- Freake Flyers
- Kao the Kangaroo 2
- NHL 2K4

ROX 23
- Grabbed by the Ghoulies
- Wrath Unleashed
- Armed & Dangerous
- Freaky Flyers
- NHL Hitz: Pro
- Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds
- Wallace & Gromit in Project Zoo





















CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

C. P. ....Población ....

Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ______________________ Caducidad: __ / __

Nombre del titular: ______________ Firma: ______

☐ nº15 ☐ nº1 6 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19

☐ nº20 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23



BIG FISH

EDWARD BLOOM siempre fue un hombre de una extraordinaria imaginación, y la verdad es que contaba historias sorprendentes de su vida que fascinaban a todos los que se encontraban a su alrededor. Sin embargo, toda esa fantástica existencia representaba un misterio para su hijo William, quien ahora trata de reconstruir una imagen fiel de su padre, intentando separar lo real y lo fantástico de los recuerdos que desde niño le escuchó contar. La última película de Tim Burton es toda una declaración de principios. Cuando todos habían perdido la fe en el genial director de *Eduardo Manostijeras*, llegó este fascinante filme hecho para los *fans* de sus obras más personales. Big Fish es un derroche de fantasía e imaginación en el que Burton prefiere las ambientaciones a la coherencia del argumento. La historia fusiona realidad y fantasía, como si ambos mundos convivieran en perfecta armonía, y consigue que el público acabe perdiendo la noción de lo que es posible e imposible. El espectador sólo tiene que dejarse llevar. *Big Fish* es una explosión de color, un viaje onírico al interior de la mente de uno de los realizadores más sorprendentes y talentosos que ha dado el cine estadounidenses en los últimos veinte años.



INFORMACIÓN DEL DVD

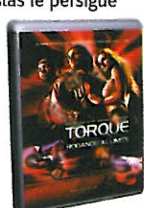
DIRECTOR: **TIM BURTON**
INTÉRPRETES: **EWAN MCGREGOR, ALBERT FINNEY, JESSICA LANGE**
AUDIO: **CASTELLANO, CHECO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **COMEDIA SURREALISTA**
DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA**

EXTRAS

- Documental: Los matices más sutiles
- Reportaje: Edward Bloom de cerca
- Especial Tim Burton: Cuentacuentos
- Y muchos extras más.

TORQUE

CARY FORD es un motorista que vive sin ningún tipo de reglas ni límites. Pero ahora tendrá que conducir velozmente si quiere sobrevivir. Una peligrosa banda de motoristas le persigue por un crimen que no ha cometido. El FBI le busca para interrogarlo y está a un paso de capturarlo. Y el temible líder de la banda de Hellions también quiere capturarlo para que le devuelva la mercancía de contrabando que piensa que Ford ha robado. Torque no es un filme que destaque precisamente por su argumento y profundidad emocional. Por algo estamos ante uno de los largometrajes de acción que más éxito obtuvieron en Estados Unidos en 2004. Y es que esta película es un viaje trepidante con las mejores persecuciones, piruetas automovilísticas y malabarismos sobre las dos ruedas que se han visto en mucho tiempo. Si te gustó *The Fast and the Furious*, tienes que comprarla.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **JOSEPH KAHN** INTÉRPRETES: **MARTIN HENDERSON, ICE CUBE, MATT SCHULZE** AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS E ITALIANO EN DOLBY DIGITAL 5.1** GÉNERO: **ACCIÓN** DISTRIBUIDOR: **WARNER**

UNA DE ZOMBIS

LOS BUENOS de la película son Aijón y Caspas. Dos taradetes de veintipocos que quieren ser directores de cine a pesar de no tener talento, dinero, contactos... ni siquiera una historia que contar. Para estrenar su película, primero tendrán que acabar con Los Anticristos, una mafia satánica de gángsters. Una vez más volvemos al humor casposo que tan célebre ha hecho Santiago Segura. *Una de Zombis* no engaña: desde el primer momento ya nos damos cuenta de cuáles son los derroteros del filme: los *gags* escatológicos y los chistes barriobajeros se fusionan con una historia de terror protagonizada por una suerte de divertidos zombis. El resultado final es un disparatado largometraje que os hará reír a mandíbula batiente si comulgáis con el cine del amiguete Segura.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **MIGUEL ÁNGEL LAMATA** INTÉRPRETES: **MAYTE NAVALES, MIGUEL ÁNGEL AIJÓN, SANTIAGO SEGURA** AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS** GÉNERO: **COMEDIA TERRORÍFICA** DISTRIBUIDOR: **MANGA**

EL DETECTIVE CANTANTE

DAN DARK es un fracasado escritor de novela negra. Se halla postrado en una cama de hospital, con todo el cuerpo cubierto de dolorosas pústulas producto de una terrible psoriasis. Su piel enferma es el reflejo de su alma; un universo plagado de recuerdos de una infancia desdichada, fracasos profesionales y un matrimonio infeliz, por no decir infernal. Sin duda alguna, *El Detective Cantante* fue una de las películas más sorprendentes y atractivas de 2003. La peculiar historia que nos propone entremezcla la comedia, la fantasía y el cine negro de corte más clásico. La idea de un enfermo que, desde su cama, fantasea con un mundo de novela negra, intrigas y engaños funciona perfectamente en parte gracias al excepcional trabajo de Robert Downey Jr., uno de los actores más talentosos, aunque controvertidos, del momento. El filme de Keith Gordon es una inteligente historia que se apropia de varios géneros y los moldea con una soltura destacable. Recomendada.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **KEITH GORDON**
INTÉRPRETES: **ROBERT DOWNEY JR., ROBIN WRIGHT PENN, MEL GIBSON**
AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **COMEDIA**
DISTRIBUIDOR: **FILMAX**



COWBOY BEBOP. LA PELÍCULA

MARTE, año 2071, poco antes del día de Halloween. Un camión cisterna lleno de productos químicos hace explosión en una de las calles más importantes de la ciudad, liberando un nuevo virus letal que acaba con la vida de cientos de personas. Las autoridades fijan una recompensa millonaria para quien capture a los responsables. En la nave "Bebop", Spike y su banda de cazadores de recompensas están aburridos y sin dinero, hasta que conocen la noticia de la recompensa. *Cowboy Bebop* es uno de los mejores títulos de *animé* de los últimos diez años. Esta serie de televisión hizo que la crítica babeara gracias a su particular visión de la ciencia ficción. Al ritmo de música jazz, la serie se centra en las desventuras de unos cazarrecompensas espaciales cuyo único objetivo es ganar dinero. *Cowboy Bebop* tiene toques de cine negro, nos recuerda a *Blade Runner* y dispone de una banda sonora sencillamente brutal. Si no has visto ningún capítulo de la serie hazte con la película, sin duda alguna la cumbre a la que han llegado los creadores de este mítico personaje.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **SINICHIRO WATANABE, HIROYUKI OKIURA**
- AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS Y JAPONÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **ANIMACIÓN**
- DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA**

STAR WARS: LA TRILOGÍA



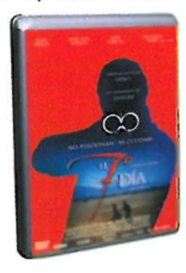
LOS CABALLEROS Jedi han sido exterminados, y el imperio gobierna la galaxia con puño de hierro. Un pequeño grupo de rebeldes ha osado enfrentarse al Imperio y ha logrado hacerse con los planos secretos del arma más poderosa: la Estrella de la Muerte. La princesa Leia, una líder rebelde cautiva, envía una señal de socorro que es interceptada por un sencillo muchacho, Luke Skywalker, quien, haciéndose dueño de su propio destino, se enfrenta al reto de rescatar a la princesa y ayudar a los rebeldes a derrocar al Imperio. ¡Por fin en DVD las tres primeras películas de la saga de *Star Wars*! *La Guerra de las Galaxias, El Imperio Contraataca* y *El Retorno del Jedi* en un mismo *pack* para disfrute de los *fans* de estas películas, que esperaban en candilejas su edición definitiva en DVD. *Star Wars* es, sin duda alguna, uno de los cinco títulos más importantes del cine moderno. Esta serie descubrió una nueva forma de hacer cine, un cine espectacular que se centraba en los efectos especiales y entendía cada película como todo un espectáculo de mercadotecnia. Este magnífico *pack* viene con la imagen y el sonido digitalizados -la calidad es asombrosa- y con un CD adicional repleto de extras.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **GEORGE LUCAS, IRWIN KERSHNER, RICHARD MARQUAND**
- INTÉRPRETES: **HARRISON FORD, MARK HAMMILL, CARRIE FISHER**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 EX, THX**
- GÉNERO: **CIENCIA FICCIÓN**
- DISTRIBUIDOR: **FOX**

EL SÉPTIMO DÍA

LOS JIMÉNEZ y los Fuentes arrastran una sangrienta historia en común. El enfrentamiento se remonta en el tiempo a cuando Amadeo Jiménez y Luciana Fuentes protagonizaron un noviazgo fugaz. Desde su ruptura, ambas familias han centrado sus diferencias en los lindes de sus tierras, jalonando los campos y las calles del pueblo de violencia. *El Séptimo Día* no es ni mucho menos una película cómoda. El argumento reproduce los acontecimientos que convirtieron el pueblo de Puerto Urraco en un lugar maldito y tiñeron de sangre sus calles. Carlos Saura consigue llevar al espectador a un terreno plagado de claroscuros en el que se imponen el rencor, el odio y la rabia más viscerales. En ese sentido, hay que darle crédito también al guión del escritor español Ray Loriga, que consigue captar la atmósfera enrarecida en la que viven las familias enfrentadas. No es el mejor trabajo de la filmografía de Saura, pero atrapa al espectador y, en última instancia, le hace reflexionar.

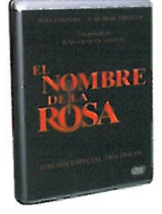


INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **CARLOS SAURA**
- INTÉRPRETES: **JUAN DIEGO, JOSÉ LUIS GÓMEZ, VICTORIA ABRIL**
- AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **DRAMA**
- DISTRIBUIDOR: **WARNER**

EL NOMBRE DE LA ROSA.
EDICIÓN ESPECIAL

UN FRAILE franciscano debe esclarecer los asesinatos que, sin motivo aparente, se suceden en un monasterio en la Edad Media. Sus pesquisas le llevarán por un mundo de oscurantismo e intrigas religiosas de primer orden. Los que leyeron El *Nombre de la Rosa*, una de las obras literarias más fascinantes que ha dado la mente de Umberto Eco, no podían haber imaginado que se iba a realizar una adaptación tan fidedigna como la de Jean-Jacques Annaud. Por fin tenemos la oportunidad de disfrutar en DVD de este peliculón que todavía hoy sigue siendo considerado una obra de culto. El trabajo de Sean Connery, magnífico en el papel de fraile-Sherlock Holmes, es un acicate para una historia fascinante que reproduce con total exactitud cómo era la vida en un monasterio medieval. Esta edición, además, viene acompañada de un DVD adicional en el que podremos disfrutar de una colección de extras de lo más exhaustiva para que no se nos escape nada del filme.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **JEAN-JACQUES ANNAUD**
- INTÉRPRETES: **SEAN CONNERY, CHRISTIAN SLATER, ELYA BASKIN**
- AUDIO: **CASTELLANO EN MONO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **THRILLER**
- DISTRIBUIDOR: **WARNER**





PRÓXIMO NÚMERO
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD
DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



>> The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
Consigue lo que nadie ha logrado antes y escápate de la prisión más segura de la galaxia.

>> Mashed
Es uno de los títulos multijugador más divertidos del mercado. ¡Pisa el acelerador!

>> Full Spectrum Warrior
Te esperan dos equipos bajo tu mando y una ciudad por conquistar.

>> Thief: Deadly Shadows
Utiliza bien las sombras y el sigilo para robar a diestro y siniestro. ¡Y no dejes que te cojan!

>> The Red Star
Una revolución está en marcha en el espacio exterior y tú estás detrás de todo el asunto.

>> Contenido Extra
>> Armed and Dangerous - Summer Home
Prueba este nuevo nivel para uno de los juegos de acción más divertidos de todos los tiempos.

>> Counter-Strike - Inferno
Los terroristas deben destruir dos oleoductos en una pequeña aldea en este nuevo mapa.

>> Xbox Live Demos
>> Juiced
Ha llegado el momento de la evolución para los juegos de carreras. Juega con este en Xbox Live...

>> ¡VÍDEOS EN EL DVD!
- >> Colin McRae Rally 2005
- >> GoldenEye: Rogue Agent
- >> Battlefield: Modern Combat
- >> TimeSplitters Future Perfect
- >> Headhunter: Redemption
- >> Destroy All Humans!
- >> Mortal Kombat: Deception
- >> Area 51
- >> SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini
- >> Bottom
- >> 100 Bullets
- >> The Red Star
- >> Operation Flashpoint: Cold War Crisis
- >> King Arthur

...Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS
- >> Juiced
- >> Sudeki
- >> Rainbow Six 3: Black Arrow
- >> Burnout 3
- >> Second Sight
- >> Run Like Hell

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.

Microsoft XBOX

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

✆ 967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO · $ COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

A CORUÑA
c/Villa de Negreira, 21 - Bajo - 15010 A CORUÑA ☎ 881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ÁLAVA
c/Plaza San Antón, 2 - 01001 VITORIA -GASTEIZ ☎ 945 120 927 EMAIL: vitoria@gameshop.es

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE ☎ 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN ☎ 967 17 61 62
c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

BADAJOZ
c/Pedro Callejo Alonso, S/N - 06004 BADAJOZ ☎ 924 25 22 12 EMAIL: badajoz@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01
c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720 VILAFRANCA DEL PENEDES ☎ 93 892 33 22
Boulevard Diana, Escolapis, 12 - Rambla Principal - 08800 VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ ☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es
Avda. Almirante León Herrero, S/N "C.C. SAN FERNANDO PLAZA" 11100 SAN FERNANDO ☎ 956 59 16 68

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS ☎ 942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es

CÓRDOBA
c/Llanete de San Agustín, 1 14900 LUCENA ☎ 957 51 52 74

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA ☎ 958 80 41 28

GUADALAJARA ¡¡NUEVA APERTURA!!
Avenida Castilla, 18F - 19002 GUADALAJARA ☎ 949 22 94 96 EMAIL: guadalajara@gameshop.es

JAÉN
c/Paseo de Linarejos, 1 23700 LINARES ☎ 953 65 74 00

LAS PALMAS
c/Juan de Bethencourt, S/N "C.C. AULAGA" L-18 35600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA) ☎ 928 546 122

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN ☎ 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

LLEIDA
c/Trinitaris, 4 Bajo - 25001 LLEIDA ☎ 973 200 499 EMAIL: lleida@gameshop.es

MURCIA ¡¡NUEVA APERTURA!!
c/Arquitecto Emilio Piñero, 10 - 30001 MURCIA ☎ 968 90 43 84 EMAIL: murcia@gameshop.es
c/Maestro Mora, 20 - 30510 YECLA ☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
Avda. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
Avda. La Costa Cálida, 57 - 30860 PUERTO MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600 TALAVERA DE LA REINA ☎ 925 81 66 94 EMAIL: talavera@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO ☎ 94 418 01 08

CONSOLA XBOX BÁSICA 149€


CONSOLA XBOX +NINJA GAIDEN 169€


CONSOLA XBOX +RALLISPORT C. 2 169€


CONSOLA XBOX +TOP SPIN +CONTROLLER 169€


LLÉVATE CON TU XBOX 2 MESES DE CONEXIÓN GRATIS A XBOX LIVE!

XBOX CONTROLLER 39€

DVD KIT XBOX 29€


ADAPTADOR RF 25€

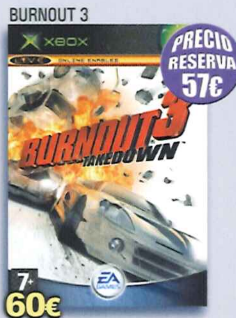
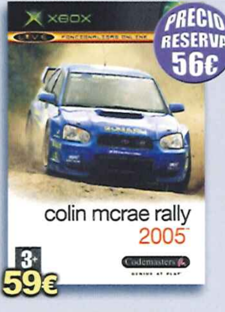
BERETTA 92 FS 50/60/100 Hz 54€

CABLE SCART ADV. SALIDA ÓPTICA 29€

XBOX LIVE S. KIT COMMUNICATOR: 29€ 59€

XBOX LIVE + ADSL WANADOO 99€

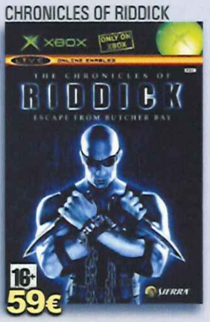
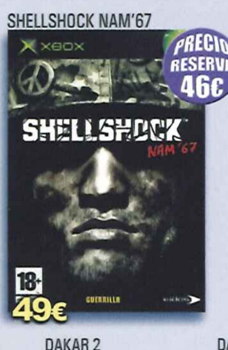
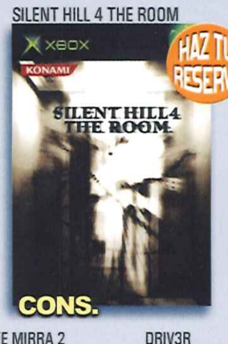
5.1 4GAMERS 149€
SUPER VGA BOX COMPATIBLE TODO TIPO DE MONITORES 89€

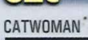

BURNOUT 3 — PRECIO RESERVA 57€ — 60€

COLIN McRAE RALLY 2005 — PRECIO RESERVA 56€ — 59€

DOOM 3 — HAZ TU RESERVA — CONS.

FABLE — PRECIO RESERVA 56€ — 59€

HEADHUNTER REDEMPTION — PRECIO RESERVA 56€ — 59€


JUICED — PRECIO RESERVA 57€ — 62€

CHRONICLES OF RIDDICK — 59€

SHELLSHOCK NAM'67 — PRECIO RESERVA 46€ — 49€

SILENT HILL 4 THE ROOM — HAZ TU RESERVA — CONS.

SUDEKI — 59€



CATWOMAN — 60€

COMBAT ELITE — HAZ TU RESERVA — 44€

CONFLICT VIETNAM — HAZ TU RESERVA — 59€
DAKAR 2 — 15€
DAVE MIRRA 2 — 15€
DRIV3R — 59€
DUKES OF HAZZARD — HAZ TU RESERVA — CONS.

EL HOBBIT — 15€
EL SEÑOR ANILLOS — 15€


FULL SPECTRUM W. — 59€


FUZION FRENZY — 10€

GLADIATOR — 15€

LEISURE SUIT LARRY — PRECIO RESERVA 56€ — 59€


NBA JAM — 15€


NINJA GAIDEN — 59€
PSI-OPS — HAZ TU RESERVA — 59€
RALLISPORT CHALL. 2 — 59€

THE RED STAR — HAZ TU RESERVA — 44€
ROCKY LEGENDS — HAZ TU RESERVA — CONS.
R. SIX 3 BLACK ARROW — HAZ TU RESERVA — 29€
RUN LIKE HELL — 59€


SECOND SIGHT — HAZ TU RESERVA — 59€
SHADOW OPS — 49€
SPIDERMAN 2 — 59€
SPLINTER CELL 2 — 59€

SW BATTLEFRONT — HAZ TU RESERVA — CONS.

SX SUPERSTAR — 15€
TERMINATOR 3 REDEMP. — HAZ TU RESERVA — 29€


SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL E-MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES

Psi-Ops™

THE MINDGATE CONSPIRACY

"...SORPRENDE POR SU DESARROLLO,
CREATIVIDAD Y ANTE TODO
POR SU FRENÉTICA VIOLENCIA."
- PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA

Incluye video musical
"With My Mind" de COLD

TELEKINESIA

PIROKINESIA

DRENAJE MENTAL

VISTA REMOTA

TU MENTE ES EL

ARMAMENTO DEFINITIVO

PARA MÁS INFORMACIÓN VISITA...
WWW.PSIOPSGAME.COM



PlayStation 2





